

THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
EMU-ZONE
最权威模拟器专业杂志
WWW.EMU-ZONE.NET
模拟与游戏
2003.7
¥13.00
光与暗的浪漫
——《光明与黑暗》专题
《前线任务》战火中的回忆录
3DO 模拟器 FreeDO急速体验
SNK Rebirth?
悲伤的咏叹——《晓月圆舞曲》深度研究
《独眼高达》
——天鹅上的G世纪
无限道场:
火流领域 零二之舞实战心得
ISO 推荐 SS《守护英雄》
PGM 新作《大家来找碴》
Mame 0.70.1 ROM补全
GBA 上的 SS 游戏 El Hazard
WSC 新作《前线任务》《盟约之地》
OST 鉴赏《街头霸王2》混音版原声
本月杂志赠送 2CD
ISSN 1609-3690
07>
9 771609 369003
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
2003.7

普及网络安全知识　打造中国黑客文化

黑客基地

HACKER BASE

2003.7

第2期

共享密码瞬间破

Foxmail泄密攻防战

IIS漏洞，系统永远的伤痛

在电脑空间迷失的孩子

——记“世界第一黑客”凯文 米特尼克

整你好商量——利用VB编制恶性程序

光盘盗无可盗？——光盘加密解密技术探讨

魔戒现世——亦正亦邪的嗅探器Iris

殊途同归！破解QQ本地消息加密

webdav溢出获取管理员权限

Contents

2003 年 7 月号　总第 10 期

模拟与游戏

编辑出版	《模拟与游戏》杂志社
主办单位	中国新闻出版联合有限公司
制　　作	《模拟与游戏》编辑部
策　　划	于果
主　　编	龙二
编辑部主任	CCTOLO
专栏编辑	WDPQU、微风 Xingji Labs、Master_Z
美术编辑	红帽
设　　计	Z' Studio工作室
特约撰稿人	楚江、李可文 MugenChina 电子DIY工作室
Email	Hong_Mao@mesky.net
电　　话	010-84845020转803
传　　真	010-84842859
企宣推广	北京华傲祥书刊发行中心
电　　话	010-84845020转805
广告代理	雷峻广告
广告许可证	工商广字第1121号
出版日期	每月15日
定　　价	人民币：13元　港币：20元

模拟器篇

EMU-ZONE . Cotolo

■ Mame

http://www.mame.net/





本月的Mame一改以往的习惯，一个月就更新了N个版本，而且在0.69这一个版本上还出现了前无古人的Beta版三版更新，令人大开眼界。Mame本月的一反常态，导致了众多收藏者的异常忙碌，Rom的收集狂们被迫频繁的奔走于各Rom网站或者Rom发布渠道，有时候为了一个缺失的Rom甚至会花费整整一天的时间去搜寻。至于Mame这个月隐藏着多少的秘密，笔者先在这里简单的给大家概括一下吧：

D3D的模拟支持。不知道Mame支持这个模拟效果的意图到底用意何在，总之给笔者的感觉就是——非常的慢……Mame向来崇尚的精确模拟宗旨，正是因为没有加入其它类比模拟的效果才能够达到今天这般海量的游戏支持度。记得在Mame刚刚试图加入一些3D游戏驱动的时候，很多人都持反对意见，最后的结果是暂时用软件加速代替尚未成熟的D3D模拟，其结果自然是由于太慢而再次被打入冷宫（测试驱动）。这次再次将D3D提到正题上的是Mamedev的改造狂人Haze，不敢想象Mame在加入硬盘镜像模拟之后再次把D3D囊入驱动当中会是何等情形，Mame已经不是孩提时代那个给我们带来无限美好回忆的电影院了，它也在向高端模拟的权威挑战，因为Mamedev的才华已经不是Nicola大人一手能够控制得了的，Mame也不会永远都受制于教父Nicola个人的爱好。



PGM系统的模拟初露端倪。这个月网络上先后出现了三款PGM的大作Rom：《三国战记2》、《大家来找碴》、《蜂暴》，并且很快就被加载到了Mame的测试驱动当中，更有人自己编译Nebula将测试中的游戏模拟了出来。可以看出，接下来的Mame或者Nebula肯定会拿PGM来开刀了，模拟只是时间问题。

Neogoe Rom的redump。经常玩Neogeo游戏的朋友应该很会有过这么一个印象，Neogeo游戏中的《Kof95》最早被模拟的时候存在很大的声音问题，部分人物语音的缺失，背景音乐含有大量的杂音等等……虽然在今后进行的轰轰烈烈的MVS基板解密过程中，Neogeo游戏似乎已经不存在什么隐藏的秘密了，不过Dumper们的精益求精迫使这项工程的再度实施。在新版的Mame中，《Kof95》等游戏竟然出现了所谓的a版……这样做对于收藏者来说又多了许多折腾的理由，而对于不怎么整理Rom而纯粹追求玩的朋友可又得伤脑筋了。



迷信Mame的朋友们，似乎不存在回头的可能，因为它永远走在模拟的最前沿。

■ PSXeven logo changer

http://www.ngemu.com/



PSXeven可以说是近期显得比较活跃的一个PS模拟器，作者也曾因Lamer的困扰而单方面中断过模拟器的开发。PSXeven能够走到今天的地步，与模拟器作者的兢兢业业有着很大的关系，当然也少不了爱好者们一如既往的支持。NGEmu这个前身是PS模拟器综合站点的模拟器门户网站，经常会因作者的需求或者自发举行一些比较有意思的活动。而这里要介绍的这个小工具便诞生于PSXeven早期在NGEmu论坛举行的的模拟器logo的征集活动。这个软件允许你在启动模拟器的时候随机更换其中的logo图片，游戏之余还可以欣赏国外设计大师的杰出作品，岂不一举两得。当然如果你有兴趣、有能力，也可以自己设计一个logo加入其中。



FreeDO

http://www.freedo.org/



本月最值得推荐的看来不是Mame，而是这个叫作FreeDO的3DO模拟器。这可是历史上第一个可以运行商业游戏的3DO模拟器，3DO这台最早的次世代游戏机直到现在才被模拟，除了开发资料缺乏之外，模拟器作者的研究兴趣也是很大的一个原因。在很多现在玩家的心目中，SS、PS甚至N64的地位都要比3DO高得多，玩游戏且尚不知道3DO为何物的人更是多得不计其数。3DO在笔者的印象中，是第一个带来“次世代”震撼力的游戏主机，且不说现在很多人在讨论的《幽游白书》（其实是我从来没有见过），3DO的《超级街霸2X》的效果可以说是所有版本中最为出色的。进入FreeDO主页的第一印象就是很像PCE模拟器Magic Engine的风格，难道两个作者有间接的联系（打住……）。



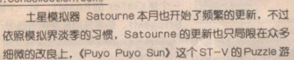


模拟器是标准的大众形态，方方正正的GUI图形界面，只是菜单上的排列显得有些混乱。模拟器推出之后，网络上开始四处翻炒3DO ISO的下载，笔者也有幸下载了一个《幽游白书》来玩，游戏是非常不错，不过模拟器运行的效果还不算十分理想，只能算是勉强能玩。3DO的模拟开创了又一项主机模拟纪录，相信随着模拟器的不断完善，我们也能够像现在的PS模拟器般流畅的在电脑上体验来自于这款日电主机的感动。具体的报道请留意本期杂志焦点报道。

Satourne

http://www.satourne.consollection.com/











土星模拟器 Satourne 本月也开始了频繁的更新，不过依照模拟界淡季的习惯，Satourne 的更新也只局限在众多细微的改良上，《Puyo Puyo Sun》这个ST-V的Puzzle游戏以及《WakuWaku Monster》在运行上已经完全没有问题了，《Hang On》、《Metal Slug》以及《King Of Fighter 97》达到了“可以运行”的程度，《Real bout Fatal Fury Special》的图形错误被修正，《Virtua On》可以显示标题换面……这一切的进展看上去似乎十分理想，不过相信很多朋友都清楚，模拟器的更新换代若是以个别游戏来衡量的话，那么它的改良程度很难有质的突破。接着，Satourne 在全力进行着模拟器插件效果的调配，难道现在一个出色的模拟器都必须搭配若干效果的插件才能解决电脑配置不一、众口难调的问题吗。果然这之后不久，新版 Satourne V1.01p 带着五个插件出现在官方网页上，这其中手柄插件的支持是很多人所始料未及的。同早期的PSEmu一样，运行Satourne之前需要进行繁琐的插件设置，不过当你设置完毕且设置合理，运行一部分游戏还是没有问题的，只是速度就……

CPS2Shock

http://cps2shock.retrogames.com/

原以为Razoola公布了CPS2基板的解密原理之后，很多人都会按部就班地开始尝试自己对CPS2基板进行解密。没想到至今还没有人能够撼动CPS2Shock的权威地位，确实光凭一个SFZ的解密包，一般人很难参透里面的含义。不用说拿Razoola的几个解密报告来一一揣摩，即便你把CPS2Shock整个网战的资料全部下回来，花上十天半个月的时间来看，你都不一定有胆量去动那些解密芯片。CPS2Shock目前是否在进行CPS3的研究，至今还无从知晓。不过每月一次的解密包更新确实仍在继续，这次放出的两个游戏的克隆版估计受欢迎程度不会很高，不过对于收藏家来说却绝对是不可或缺的。





Misc 篇

EMU-ZONE :: Cotolo

VirtuaNES

http://virtuanes.s1.xrea.com:8080/



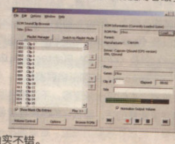
虽说在笔者的心目中，最好的FC模拟器只可能在NesterJ和Smynes两者之间产生，不过这是以一种怀旧的心态来诠释的。从这几个月的更新频率来看，VirtuaNES已经用其自身的行动赢得了人们的认可。我们也不得不承认在所有FC模拟器当中，VirtuaNES虽然不是完成度最高的一个，但存在于其中的潜力却有可能是最大的。君不见众多FC游戏在汉化的时候老是遇到字库扩容问题，大多都是靠VirtuaNES模拟器自身来解决，由此也就产生了很多汉化游戏只能够用VirtuaNES来运行的例子。在很多人眼里早已经被完美模拟的FC，其推出模拟器的种类和速度都是所有模拟其中最多最快的，而且如果你想凭借一己之力开发一个什么模拟器，你会发现很多高手都劝你从FC开始。

M1

http://www.emuhype.com/



M1这个Rom声音播放器在沉寂了许久后终于更新，支持游戏数量达到937个。虽然离Mame支持的3000多个游戏有很大的差距，不过在Rom结构变换频繁的今天，M1想要跟上Mame的节奏恐怕比较困难，因此M1也就只能按照自身的适性在做着属于自己的改良。经常使用M1的朋友应该很清楚，M1的出色很大程度上要归功于两个第三方前端软件的润色。一个是Kiefer的FoxM1，另一个则是日本人Fujix制作的BridgeM1。前者是目前使用者最多、功能最强大、最稳定的一个前端，尤其是录音功能的支持让很多人爱不释手。后者由日本人开发，界面和功能上比较适合东方人的口味，歌曲列表的支持可以说是其它前端所不能比拟的，不过BridgeM1无法录音这个最致命的弱点让它的实用性大打折扣。M1更新的同时，两个前端软件也做了相应的跟进，专业与实用，玩家们各取所需就是了，游戏之余听听里面的音乐确实不错。





Kega Lazarus

KEGA

http://www.eidolons-inn.de/kega/

Kaga是一个另类的Genesis模拟器，作者Steve更是另类得可以。记得很早就将Kaga的完成度提到了一个许多同类模拟器所无法企及的地步，然后便懒懒散散地搁到一边了。后来同门师弟Gens的大红大紫使得Steve操刀卷土重来，并且和Gens结下了"共同进步"的契约。不料在一切大好的情况下，Steve的硬盘突然出现故障，存储的模拟器开发数据完全丢失。这个Lazarus版本是Steve完全依靠以往的开发经验和残留的记忆弄出来的，至于效果，那是肯定不如之前的版本了。Kega Lazarus目前已经发展到第四个版本，虽说受关注的程度远不如前，但这个模拟器中所包含的Steve那种锲而不舍的精神确是值得崇敬。



Zinc Wip

http://unemulated.emuunlim.com/





最近核心Dumper Guru的工作重心似乎转移到了3D游戏中，几个月来Guru的主页上几乎全是Zinc的消息。这个月的目标是ZN-1基板的完全解密，据说这是来自于“开发者的需求”。不过ZN-1基板的解密看起来不会一帆风顺，部分游戏可以通过跳过某些部分的模拟来实现，而一些完全加密的游戏除非进行完全解密，否则是不可能被模拟的。像前两年就发布了的游戏《镭射风暴》，直到现在还只是以一个加密Rom的形态保存在很多人的硬盘中，这和当年CPS2破解前的情形是何等的相似。接下来的几天里，Guru继续做着他的图片更新，从《铁拳3》、《铁拳TT》到《神佑擂台》，张张图片都显示着下一版Zinc奇迹般的模拟效果。其中《神佑擂台》是SQUARE开发的一款3D格斗游戏，里面的人物大部分出自其开发的RPG游戏中（比如《FF7》中的Cloud）。如果这些抓图不是假的话，那么这个炎热的夏季里除了Model 2，Zinc的ZN/System双箭齐发定会令众多模拟大师们目不暇接。



Caustik

http://www.caustik.com/xbox/

XBOX Hack，对于很多人来说这样的消息似乎很难找到确切让人相信的理由。不过一则来自Caustik的消息表明XBOX的模拟并不是完全不可能，在网站上有一个可以全速运行，并且图像质量还非常不错的XDK采样。如果你在XBOX上曾经运行过这玩艺，你会发觉即使是S端子输出的效果，都很难看出与模拟效果的差别。





DC上的凯迪拉克

http://www.imrtech.mirrorz.com/

说到DC模拟器很多人可能会想到Dreamemu或者Icarus，而DC上的模拟器可就多了。不过可以看看这个，这是DC上模拟CPS1的《恐龙凯迪拉克》的画面，模拟器的开发作者是Ian和他的妻子，其原理就是将DC上的Mame给做了一下修改，将某个游戏提取出来做成了单独运行文件，并且还支持多人同时玩。相同道理下《战区88》、《荒野大镖客》等游戏都可以做成单独的DC模拟运行版。游戏运行上没有什么问题，不过明显看得出优化程度还远远不够，没有声音的情况下速度还是不能够让人满意，不过该模拟器的意义或者说侧重点本来就不在于完美精确的模拟，如果你拥有DC并对这方面东西感兴趣你就会明白它的意义在于什么。

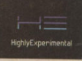


Misc 篇

EMU-ZONE .. Cotolo

Highly Experimental v1.09s

http://lfx.org/~corlett/psf/



用软件来播放Rom中的音乐已经不是什么新鲜事，用软件来提取游戏光盘中的动画和音乐也不是从未出现过，这个软件是用来提取PS/PS2游戏光盘中音乐的。一个叫作Neill Corlett的人开发了这个软件，Highly Experimental使用起来很简单，与那些NSF、SPC文件的播放原理一样，它是一个存在于MP3播放软件Winamp里的一个音效插件，你只需要下载回来将其解压到Winamp的Plugins目录下就能够播放对应类型的文件了（*.psf,*.psf2）。目前插件的兼容性还有待提高，psf2类型文件的支持还不是很好。网上有不少这种类型的文件，它们都是直接从游戏光盘中的执行文件中提取出来的，采样率非常高。而对于如何自己提取或者制作psf文件，作者还在探索中，你也可以根据网上公布的资料自己摸索，其实关键就是找到记载音乐文件代码排列的规律，并依次从压缩的执行文件中将它们提取出来就行了。一名叫做皮萨罗（不是汉化《天地创造》那个狂人）的家伙在这方面给予了很大的帮助。如果你在这方面有任何的想法或意见，也可以在我们网站上发表。

EPSXeCutor

http://home.t-online.de/home/PeteBernert/



ePSXeCutor是伴随PS模拟器ePSXe一同发布的模拟器前端程序（虽然我一直不用），一直以来，它都是相当于模拟器中不可或缺的一部分存在于新版的压缩包中。随着ePSXe新版消息的遥遥无期，很多人甚至忘记了这个前端软件的存在。现在，一直从事PS模拟器插件开发的Pete大师接手了这个前端软件的更新。Pete在ePSXe这个模拟器的改良过程中花费了大量心思，可以说ePSXe的效果很大程度上要取决于Pete插件的整体性能，让Pete来接受这个前端软件是再合适不过了。这个更新版本中增加了新手柄插件的支持，看来新版的ePSXe很有可能有这方面的改动意向。众多新增的菜单表明新版ePSXe将是一个不可思议的版本。不过沉默了大半年的ePSXe究竟何时会更新，这可不是Pete能够说了算的。

MameGameInfo 站点

http://emu.xaonline.com/host/mamegameinfo/index.asp



专业的模拟器收藏家（尤指街机模拟爱好者）可能会经常光顾MAME DK那样权威的游戏资讯站点，不过也有人因为对E文头痛而很难了解到那些Rom的相关信息。现在不用愁了，一个叫作sanmao的狂人准备建立一个Mame的游戏信息站点，专门从事游戏资讯的翻译工作。目前站点收集的资料还比较有限，规模也不大，希望有更多的人能够投入到站点的组建中来。站点的构架和MAME DK很相似，网站采用asp构架估计在后期会比较吃紧，所以如果你想让更多的人更深入了解到模拟器（Rom）历史，那就不要犹豫了，尽自己所能加入到网站的建设中来吧。

BleemXP

http://www.emufanatics.com/



Keith在EmuFanatics发布了这则消息，SaPu正在研究能够在XP下面运行的Bleem!。Bleem!也要赶时髦在NT内核下跑起来，这听起来有点……说实话如果说到效果和实用性，笔者是丝毫不会看好Bleem!的，定对在新版出来后进行一些必要的测试，抓一些图和朋友们聊一下心得而已，确切地说对Bleem!的感情要归结到怀念那个范畴。至于这个SaPu，其实就是以前将VGS加上NT内核支持的那位牛人，整个计划看上去非常顺利，目前只有一张Bleem! 1.4的Demo版在XP下面运行的主程序抓图，相信在二人的协力下这项计划会进行得很快。

"汉化情报站"
来写，现在，我想
机模拟进度报告"，
上月，汉化界
九柳文以大概一天
今为止汉化速度最
再加上其他小组的

FC

最近，汉化FC游
么真真正正的大作，唯
化游戏的速度，再加上
者并不知道他们的进度
《快打旋风》。《快打旋
用的是小字体，而且翻
在对该游戏进行扩容，
者龙剑传》系列"的汉

SFC

拥有一个SFC，



MD

自从MD汉化达人
天的liujunusa只做过
个机种了。现在熊组的
有意深入研究？两个
的街机版在先前我们



COTOLO.E-mail:cotolo@comicer.net

f,*.psf2)。目
它们都是直接
文件，作者还在
的规律，并依次
狂人）的家伙在
。

器前端程序（虽
的一部分存在于
甚至忘记了这个
更新。Pete 在
Pete 插件的整
支持，看来新
议的版本。不

eem|也要赶
的实用性，笔
测试，抓一些
念那个范畴。
、整个计划
运行的主程

汉化情报站

EMU-ZONE ..dwt_so

“汉化情报站”栏目一直以来都是以一个玩家的心态在写，也是一直用一种近似于教学的方式来写。现在，我想用另一种方式来表达汉化界发生的一切，用一种记事的方法来写。就像微风的“街机模拟进度报告”，我就给大家带来“游戏汉化进度报告”。

上月，汉化界可以说是掀起了一股热潮，狼组放出了《火炎之焰章—纹章之谜》完整汉化版；九柳又以大概一天的时间对GBA上的恶魔城最新作《恶魔城—晓月圆舞曲》进行了完整汉化，是迄今为止汉化速度最快的一个游戏；随后，九柳又再次发布了大受好评的《放浪冒险谭》完整中文版，再加上其他小组的一些小品级游戏……这个月，汉化界就像我的心情一样，进入了一个低潮……

■FC



最近，汉化FC游戏的人越来越多，不过都是一些小品级游戏，没什么真真正正的大作，唯一令笔者期待是狼组的《太空战士 3》，由于狼组汉化游戏的速度，再加上狼组对汉化游戏进度的保密工作做得很好，所以笔者并不知道他们的进度。另一个值得让大家等待的是模拟天下 liujunusa 的《快打旋风》。《快打旋风》这个游戏其实已经被 liujunusa 汉化过，但是使用的是小字体，而且翻译也不是很好，liujunusa 为了追求完美的汉化，正在对该游戏进行扩容，就是说，将要放出大字体版的《快打旋风》，进行扩容工作的就是以前完美汉化过“《忍者龙剑传》系列”的汉化情报资源站的成员——tpu。目前已经完成扩容，让我们再稍稍耐心等待吧。

■SFC

拥有一个SFC，曾经是多少游戏玩家的梦想，而想玩 SFC 上的中文版游戏的人应该就更多了。SFC 的生命没有FC 长，而且已经是一个过气主机，所以目前深入研究该机种汇编的汉化者是少得可怜，而且都是研究一会儿就放下，转手研究GBA 或 PS 了。因此，这个机种的汉化游戏也就显得少之又少。狼组，对于这个机种的研究可以说在汉化界里是老大。《火炎之焰章—纹章之谜》才放出不久，狼组论坛的阿囡就对该游戏进行全方面的测试，之后狼组对大家在论坛里提到的 Bug 进行了修正，目前放出了 1.03 汉化版，已经修正了所有 Bug，狼组也希望这个版本能成为最终版。



■MD



自从MD 汉化达人 Jpg 在完整汉化《梦幻之星 4》离开汉化界后，模天的 liujunusa 只做过《幽游白书》的汉化，之后就再没有人深入研究这个机种了。现在熊组的 GXB 在一个星期内连续汉化了两个游戏，难道他有意深入研究？两个游戏中，一个是射击游戏《ZERO WING》，该游戏的街机版在先前我们杂志的《射击增刊》里附带有。不过此游戏只有开头可以汉化，剧情方面比较苍白，只能算是 GXB 的练手作品，万丈高楼平地起嘛。另一个游戏就是《吞食天地 3》，《吞食天地》前两作在FC 上曾经大红大紫，MD 上的 3 代也可以说是一个精品，可惜的是这个游戏虽然是中文版，不过却是繁体版的，看起来就是不爽啊。而这个游戏是 GXB 弟弟的最爱，所以 GXB 将游戏简体化，他去除了原有ROM 中的垃圾数据，使该游戏可以转换成 BIN 格式，实力也蛮强的嘛，希望他能成为继 Jpg 后又一个破解 MD 的达人。

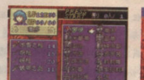


汉化情

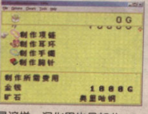
EMU-ZONE :dwt_so

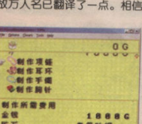
■GBA

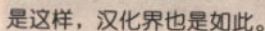
GBA是目前最流行的掌机，好游戏当然不少，因此，汉化者都希望汉化这个机种的游戏。CGP汉化小组就是GBA游戏汉化中的佼佼者，他们现在也是全力以赴，开足马力进行汉化。《火焰之纹章—封印之剑》是他们小组的汉化项目，进展十分顺利，已经完成的包括：隐藏挑战模式的开头、连线对战、我方人名、所有道具、菜单的选项设置、每章的标题。未完成的：隐藏挑战模式的剧情介绍（少量对话）、音乐欣赏模式的标题（少量对话）、道具屋和武器屋也有少量对话，敌方人名已翻译了一点。相信不久就可以玩到汉化版了。













模天与CGP的合作汉化人气十足的《牧场物语》，由于一开始的估计错误，游戏文本少算了许多，最后导出才知道有1.6M，比许多RPG游戏还要多！本来这个月就可以放出的中文版，只能推迟一个月了，大家静静地等待吧，该来的总会来，模拟界是这样，汉化界也是如此。

狂细胞汉化小组的madcell放出了GBA《快打旋风》的抓图，由于没有翻译，所以不知道一些地方的翻译是否得当，现在游戏已经破解，就差最后的文本校对，为使汉化做得更好，他希望有朋友能帮忙重新翻译一下日文脚本。






这里是西格萨尔王国的国都、城塞都市萨鲁布尔克

漫游汉化协会，由Kiros Lee（汉化界里的K大）成立，专门负责动漫题材游戏的汉化，目前有两个游戏正在进行，一个是《炼金术士》，这个游戏翻译和破解都进展神速，已经在测试和检查，用不了多久就可以有汉化测试版发布。已经完成：字库解密导出、码表制作、所有40余种控制符的功能研究、全脚本导出、脚本统计/中文码表生成工具。另一个是《Chobits》，又叫《人形电脑天使心》，GBA上改编自CLAMP同名动漫的养成类游戏，游戏本身没有什么亮点，不过角色都有着很高人气。技术问题由Kingbao负责，翻译由Kiros Lee负责，文饰由胡里胡图负责。已经开始进行文饰工作，目前进度20%，两个月后就会完整汉化吧。K大有做过《梦幻之星4》的经验，因此这两个作品应该不会让大家失望。



像《KOFEX2》这样的动作游戏值得汉化吗？笔者一直在思考这个问题，不过从现在看来这类游戏的汉化似乎有愈演愈烈的趋势。让我们来看看孤独狮子汉化的这个《KOFEX2》吧，除了连击数目的文字外，一些细节比如选择的提示都作了汉化，大家可以看看下面两幅图片的效果。这在一般动作游戏的汉化过程中是非常罕见的。



绝对是值得一试的版本，其他想在这方面发展的朋友不妨于作者探讨一下。



的标题。未完成的：
器屋也有少量对话，

作汉化人气十足的
始的估计错误，游戏
导出才知道有1．
还要多！本来这个月
只能推迟一个月了，
的总会来，模拟界



）成立，专门负
一个是《炼金术
检查，用不了多
、码表制作、所
/中文码表生成
，GBA上改编自
点，不过角色都
。已经开始进行
因此这两个作品

考这个问题，不
看看孤独狮子汉

SNK rebirth!

图／文：最恨苦瓜

SNK NEOGEO

SNK – Back!

这恐怕是SNK迷自2001年10月以来听到的最激动人心的消息了：以“《KOF》系列”、“《Metal Slug》系列”等游戏和NEO GEO游戏平台而闻名，却因经营不善而倒闭的著名日本游戏厂商SNK目前已在美国正式复活！

继承了原SNK所有商标和版权的PLAYMORE公司最近在美国重新以SNK这个品牌成立了一家软件公司，全名为SNK NeoGeo USA Corp。新SNK公司的美国总部位于新泽西洲的Marlboro，Ben Herman担任美国SNK的总裁，他在SNK倒闭前曾担任该公司的销售部副主管。与此相应SNK日本总部于6月2日正式更名为SNK NeoGeo株式会社，由中村善隆担任社长，SNK重新回到电子游戏界！

其实SNK这个品牌一直都在日本和亚洲地区活跃着，不过是以PLAYMORE的全资子公司的形态存在。比如PLAYMORE收购SNK时起就成立的SNK NeoGeo Korea Co.Ltd。随后于2002年1月在香港成立SNK NeoGeo H.K.Co.Ltd，以取代已经解体的SNK NeoGeo Asia Co. Ltd，他们在PLAYMORE的监管下继续负责SNK产品的销售和推广业务。

让SNK复活其实是PLAYMORE基于对玩家的“照顾”和商业计划而作出的决定，重新复活的美国SNK依然是PLAYMORE的全资子公司，目前主要负责SNK及PLAYMORE近年作品在美国的发售工作，因为SNK自倒闭后就没有再在美国推出作品了。

到目前为止SNK已经有了SNK NeoGeo株式会社（日本）、SNK NeoGeo USA Corp（美国）、SNK NeoGeo H.K. Co. Ltd（香港）、SNK NeoGeo Korea Co. Ltd（韩国）等四个分部，而且还计划于明年内在欧洲设立分部，把业务扩张到欧洲。

新闻回顾

SNK – Dead?

2000年初，SNK亏损380亿日元，同时SNK向法院提出债务免除申请。此时Aruze为摆脱局限于柏青哥嫂的局面，与SNK一拍即合，出资50亿日元收购SNK。

SNK

2001年4月，SNK向大阪法院提出“民事再生”方案，其实质是以韩国公司（其他员工名义所设立）法人的名义申请SNK为新公司，如果法院通过申请，SNK可以完全免除380亿的债务，而且SNK也不会消失。

2001年10月30日，Aruze的子公司SNK由大阪地方裁判所宣告破产。虽然SNK曾在4月份提出企业再生的计划，但一直到2001年11月1日的期限之内，皆未能再度提出计划，因此由大阪地方裁判所正式宣告破产。

当时为悼念SNK而专门推出的“拳皇”主题GBA主机。

SNK – Live another way?

2001年11月，专门经营老虎机和波子机的PLAYMORE买下了所有SNK的商标及著作权等知识产权。PLAYMORE决定今后除了继续支持NEO GEO平台外还将推出新的家用游戏，未来市面上仍然可能会出现以SNK名义发行的游戏，不过会冠上韩国的字样（SNK NeoGeo Korea）。

PLAYMORE于2001年8月1日成立，SNK的旧主川崎英吉是创办者。PLAYMORE与SNK有着千丝万缕的联系，收购SNK后成功地挽留了原SNK的大部分员工，原SNK的精神和产品随之也都比较完整地保留下来了，可以说，PLAYMORE是SNK成功的延续。

早在2000年SNK陷入困境以来，原SNK的员工就已经分散到日本和韩国各个相关公司中了，其中包括Eolith、Megaking、Brezza、Sun、Sammy、Playmore等等。SNK尽管丧失了以前的有形资产，但开发人员和各种版权这些无形资产却依旧在掌握中，为了不使招牌系列《KOF》在2001年断档，SNK将部分《KOF》版权（《KOF2001》、《KOF2002》）卖给了韩国的游戏软件商Eolith，不过整个游戏依旧是原SNK员工（主要是《KOF》开发小组，《饿狼MOW》也有部分开发人员参与，只可惜人设森气楼跳槽去了SNK的老对头CAPCOM那里）进行开发与制作，Eolith仅仅是在财政上进行支持，通过《KOF》的知名度为自己的企业进行宣传（比如在游戏片头中让Eolith字样露一下脸：D）。此间SNK内忧外患，仓促将《KOF2001》在完成

度70％的情况下强行推出，被众多玩家称为系列中最失败作品。而SNK的另外一个招牌“《Metal Slug》系列”第四作的版权则卖给了另一家韩国厂商Mega Enterprise，外界对《Metal Slug 4》的评价褒贬不一。

SNK – Playmore!

PLAYMORE

“我想强调一点：PLAYMORE就是SNK，SNK就是PLAYMORE。”Ben Herman在今年5月的E3展接受采访时说道。

现在PLAYMORE的总部已经从韩国搬到了日本原来的SNK办公大楼，而且大部分原来SNK的员工都留在了PLAYMORE工作，少部分人去了其他公司，其中担任《KOF94》—《KOF2000》人物设定的森气楼去了CAPCOM。

“当初开发‘《KOF》系列’和‘《METAL SLUG》系列’的大部分员工仍然在PLAYMORE工作，当然，的确是有少部分人去了CAPCOM或者其他的公司。”Herman如是说。

挖角事件在游戏界屡见不鲜，当初SNK也是从CAPCOM挖来了一批担任《Street Fighters》设计的人才做出了“《KOF》系列”。当时CAPCOM的“《Street Fighter》系列”在人设方面始终显得拘谨没有突破，“只有在SNK，我们才可以把隆和肯换成草薙京和罗伯特。”一个从CAPCOM跳到SNK的员工说道。

PLAYMORE旗下除了SNK这个品牌之外还拥有NOISE Factory（代表作：《战国传承3》）和SUN Amusement（代表作：“《Metal Slug》系列”），可以肯定，PLAYMORE未来将会给我们带来更多更好的作品。

SNK – the future is now!



SNK藉着出展E3的机会展示了包括《SNK Vs CAPCOM Chaos》在内的数款大作，让人重新看到了SNK崛起的希望，其雄心勃勃的作品发布计划着实令人兴奋！

其中焦点游戏《SNK Vs CAPCOM Chaos》将依然采用MVS系统，对于什么时候SNK才会采用（开发？）下一代系统，Herman没有做任何回答。

SNK表示将致力于PS2和XBOX软件的开发，E3展上还公布了专门为PS2开发的《KOF 3D》，不过暂时没有计划在NGC上发表任何作品，Herman表示将密切关注任天堂的下一代主机（看来在NGC上玩《KOF》是没指望了）。

在98和99年，SNK由于判断错误，制作了让其交上霉运的两款手掌游戏机NeoGeo Pocket和NeoGeo Pocket Color。但是现在，SNK仍然打算继续大力发展支持NGP和NGPC！“我们目前拥有2％的掌机份额，我的目标是达到10％。我们现在的财政状况远好于2000年夏天，这都归功于PLAYMORE《柏青哥》业务的良好业绩。”“我以前就有很多想法，现在我有机会把它们变成现实。照顾好SNK迷的利益是非常重要的，给我一年时间，我不会让你们失望的。”

Herman原话：“It's important to take care of the SNK fans. I'm not going to do this for one year and not make it. This time it's for real. This time it's forever.”

SNK – Enjoy it!


▲NEOGEO LAND 江坂店

SNK依然采用被研究得完全通透的MVS底板来制作《SNK Vs CAPCOM Chaos》、《Metal Slug 5》和《KOF2003》，对SNK来说或许是节省成本或是其他的什么，对于模拟界来说，这又意味着什么呢？我们可以第一时间或者比发布时间还更早地玩到游戏？我不知道。模拟是为了怀念，而SNK应该再次成为我们怀念的对象吗？

套用某网友的一句话结尾：“不必为了SNK的破产而悲伤，也不必为了SNK的重生而欢呼雀跃，都是商业性的游戏公司，盈利才是他们的根本目的，真正去玩自己感兴趣的游戏才是最重要的。”

SO, just enjoy it!

附录1：SNK兴衰史

1978年7月，以300万日圆资本成立公司SHIN-NIHON KIKAKU（新日本企划）写字楼位于大阪。

1986年4月：公司易名为SNK CORPORATION，并迁往吹田市

1986年1月：在美国加州设立分公司，资本金60万美圆

1988年3月：总写字楼SNK BUILDING竣工。

1991年8月：MVS获得ACME颁发的优秀机械赏

1991年9月：NEOGEO获得美国AMOA组织的最优秀

Wind. E-mail:wind@comicer.net

X软件的开发，E3展上
3D)，不过暂时没有计
an表示将密切关注任天
《KOF》是没指望了)。
新错误，制作了让其交上
ket和NeoGeo Pocket
续大力发展支持NGP和
份额，我的目标是达到
2000年夏天，这都归
良好业绩。”“我以前就
成现实。照顾好SNK
时间，我不会让你们失

to take care of the
for one year and not
s time it's forever."

▲NEOGEO LAND 江坂店

早地玩到游戏？我不
再次成为我们怀念的

为了SNK的破产而
雀跃，都是商业性的
，真正去玩自己感兴

立公司SHIN-NIHON
阪。
RPORATION，并迁

公司，资本金60万

DING竣工。
颁发的优秀机械赏
AMOA组织的最优秀

技术革新赏。

1992年3月：NEOGEO再获AOU颁发的优秀机械赏。

1992年8月：NEOGEO得到ACME的最佳销售奖。

1992年12月：香港的分公司SNK Asia Ltd成立，资本金70万港圆。

1993年1月：《龙虎之拳》成为92年度AOU优秀机械赏作品。

1993年12月：获得最杰出工业家荣誉，史上第一剑战游戏《侍魂》获得全年最佳游戏称号。

1994年2月：侍魂得到93年度AOU大赏。

1994年5月：SNK Europe Ltd在英国伦敦成立，资本金20万英镑。

1994年7月：《饿狼传说》被制作成动画。

1994年9月：NEOGEO CD主机发售。

1994年10月：《KOF94》发售。

1995年11月：2倍速的NEPOGEO CDZ发售。

1997年10月：SNK亚洲新品巡回展。

1997年11月：HYPER NEOGEO64的第一部作品《侍魂64》发售。

1998年10月：手提游戏机NEOGEO POCKET面世。

1999年2月：在HYPER NEOGEO64上的《饿狼传说WILD AMBITION》登场。

1999年3月：彩色液晶手提游戏机NEOGEO POCKET COLOR发售。

2000年2月：ARUZE公司注入50亿日圆助业务发展。

2001年10月：SNK宣布破产。

2001年11月：PLAYMORE收购SNK。

2002年2月：PLAYMORE在香港成立SNK香港分公司SNK NeoGeo H.K.Co.Ltd以取代已经解体的SNK NeoGeo Asia Co.Ltd。

2002年9月：《KOF2002》发售，回归原点的“3Vs3”设计为被公认的失败作品《KOF2001》挽回少许面子。

2003年5月：PLAYMORE在美国以SNK这个品牌成立了一家软件公司，全名为SNK NeoGeo USA Corp，SNK正式宣告复活。

2003年6月：SNK日本总部正式更名为SNK NeoGeo株式会社，由中村善隆担任社长。

附录2：SNK FAQ

*SNK – Shin Nihon Kikaku（新日本企划）的简称。自1978年成立至2001年倒经历了23年的历史，一直致力于电子游戏产品的开发。1989年，SNK携NEO GEO进入家用机市场，从此揭开了SNK王朝的序幕。

*Neo Geo – Neo Geo Advanced Entertainment System（NEO GEO高级娱乐系统）的简称（NEO GEO的意思是新世界）。NEO GEO开始是作为租赁用家用主机出现的，其后由于大受欢迎而开始对外发售。之后SNK开发了业务用主机MVS并取得了巨大的成功，从此电子游戏业界的历史翻开了新的篇章。

*AES – Advanced Entertainment System（高级娱乐系统）的简称，基于NEO GEO的家用主机。最初是用来表示NEO GEO系统本身。

*MVS – Multi Video System（多元视频系统）的简称，基于NEOGEO的业务用主机。但为了防止玩家买到便宜的家用机的卡带做业务用，SNK特意把MVS设计成与AES不兼容。

*NGP – Neo Geo Pocket 的简称，SNK开发的一款黑白掌机，1998年10月发售。

*NGPC – Neo Geo Pocket Color的简称，SNK开发的第二款掌机，此次采用了彩色的液晶屏，1999年开始发售，可以与DC互联。

*Aruze – 全称Aruze Corp。日本一家以柏青哥嫂及其他赌博游戏为主营业务的公司，2000年初出资50亿日元收购SNK，但并没有给SNK财政之外的支持，比如为NEO GEO或者NGP/NGPC开发赌博游戏等等。

公司网址：http://www.aruze.com/

*Playmore – 全称Playmore Corp，SNK的继承者，拥有原SNK的一切商标和版权，原本是韩国的一家公司，现在已经搬到了日本。除了SNK这个品牌之外还拥有Noise Factory（代表作：《战国传承3》）和SUN Amusement（代表作：“《Metal Slug》系列”）。

*Eolith – 一家韩国的软件开发公司，曾经开发过《KOF2001》及一些其他的Neo Geo的游戏。

公司网址：http://www.eolith.co.kr/

*Mega Enterprise – Mega Enterprise Co，一家韩国的软件开发公司，制作了《Metal Slug 4》。

公司网址：http://www.megaking.co.kr/

*Noise Factory – 日本的一家Neo Geo游戏开发商，现在是PLAYMORE下属的一部分，第一个作品是《战国传承3》。

Wind. E-mail:wind@comicer.net

图／文：Em-Zone／XJL

首个3DO主机模拟器FreeDO

“3DO 模拟器 FreeDO 发布了，快去 down 啊！”好友在 M S N 上突然出现，并给我发了这样一条信息。FreeDO，ThreeDO，3DO！我的脑海中迅速闪现这样三个词。天哪，尽管已经销声匿迹了许久，但可怜的 3DO 游戏机终于还是在其诞生之后的第 10 个年头盼来了属于它自己唯一的模拟器！一台落寞的主机影响到其模拟器也如此的落寞，而今连它的母公司 3DO 也落寞到濒临破产，不由得令人感觉丝丝凄凉。游戏界的竞争就是如此残酷，往往一招不慎就注定万劫不复，想当初 3DO 也曾经是那样的辉煌啊！

记忆渐渐将我带回到十年前……

3DO 公司是由原 EA（电子艺界）老板特利普·霍金斯领衔创建的，在他的发动下，很多著名的公司如 Matsushita（松下）、AT&T（美国电报电话）、Time Warner（时代华纳）、MCA（美国环球影业）、EA 等纷纷加入 3DO 的阵营，使得 3DO 具背了强大的资金、媒体和销售网络。


特利普 霍金斯

3DO 公司推出 3DO 这个概念，向市场宣传凡是使用 3DO 产品的用户将会得到诸如上千个有线电视频道、视频点播、在线购物、电子银行、信息咨询、交互式游戏等等一大批同最新技术密不可分的服务项目，而这一切是依靠一台具有娱乐、教育、影视、网络、互动等等功能的电器来实现。3DO 实质上是一个标准，3DO 这个名词的实质同 VHS、DVD 也没有很大的差异，同样是制订出一个标准，然后授权给其他公司来进行主机和配套软件的生产与销售，并通过收取软硬件权力金的方式来获得利润。3DO 公司是在卖标准，而不是看得见摸得着的机器。我们不要把 3DO 公司理解成为一家当时新兴的游戏机厂商，也不应该把我们常说的 3DO 游戏机理解成一台完全意义的游戏机，因为 3DO 的胃口绝不仅限于此，3DO 公司和获得授权的各生产公司其实是在探求一条未来的信息家电之路。尽管 3DO 的目标很象如今我们广泛理解和认同的网络多媒体计算机或机顶盒什么的，但是 3DO 的第一个产品却是以高性能游戏机的姿态出现在消费者面前的，那就是 3DO Multiplayer，也就是我们常说的 3DO 游戏机。选择以游戏机的形象作为切入市场的第一步，其原因是复杂的，那时正是全球游戏机市场缺乏热点，急需一种新主机的出现来更新换代的时候，这个时候在游戏机领域出手大有可为；而早已被市场接受多年且方兴未艾的游戏机本身又可免除人们对于多媒体计算机这种需要复杂操作的设备或者另外一种完全未知的崭新设备的抵触与畏惧；再加上游戏机的主要消费对象是热爱新生事物和具成长性的年轻人，培养和诱导这个消费群体等于给未来 10 年甚至更长时间的发展铺垫了道路。由于目标明确，所以我们看到 3DO 公司正式授权的制造公司都是著名的家电巨头：Panasonic、Goldstar、Sanyo 等，这也正是各家生产的 3DO 兼容机从外观看都不像游戏机而更类似影碟机一类的家用电器的原因。



1993 年 Panasonic（松下电器）率先正式将 3DO Multiplayer 主机投放市场，Panasonic 的 3DO Multiplayer 主机名为 REAL FZ-1，这就是给以我们最深刻印象的 3DO 游戏机！若不是附带一个游戏手柄，恐怕没有什么人会一眼看出那是台游戏机（不少人都以为那是台高端的 CD 唱机）。由于 Panasonic





硬件的销售上获取利
价高达 799 美元的黑
内的最高售价曾经达
Multiplayer 游戏机
32-bit RISC 作为主
处理器，配置了两兆
秒钟产生 6400 万像
全屏幕游戏画面。音
音。3DO 还可以接驳
以边对战边聊天。3D
准 640 兆光盘为载体
中出现长时间的视频
播放的光盘种类有 3
CD、CD-G、Video
时代的游戏很多都是
戏经历了真人和三维
游戏的潮流占了上风
场实拍。当 3DO 主
真的三维动画和真人
时代的玩家们，彻底
3DO 以逼真、眩目
SFC、MD 等 16 位
此宣告游戏机进入
己的 3DO 兼容机 T
领域的著名厂商
Creative 也生产出
可让 IBM PC 系列
个人电脑使用 3DO
软件的 3 D
Blaster 卡，一时间
3DO 红遍了世界。

正当 3DO 在大
动摇着它的根基，
3DO 的授权许可这
费者难以接受，不
在一段时间内大受



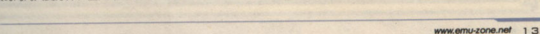
只是生产和销售3DO游戏机，不享有收取软件权利金的特权（这个特权的享有者当然是3DO标准的制定者3DO公司的了），所以Panasonic就只能从硬件的销售上获取利润了。于是乎，我们看见了一台零售价高达799美元的黑乎乎的家伙出现在商店里（3DO在国内的最高售价曾经达到7000多人民币）。标准的3DO Multiplayer游戏机采用了时钟频率12.5MHz的ARM60 32-bit RISC作为主CPU，辅以两块25MHz的NTG图像处理器，配置了两兆DRAM主内存和1兆VRAM，可以每秒钟产生6400万像素，以每秒30帧的速度描画真彩色的全屏幕游戏画面。音效部分则可以产生CD音质的游戏伴音。3DO还可以接驳通信附加装置进行联网对战，甚至可以边对战边聊天。3DO内置2倍速的CD-ROM，使用以标准640兆光盘为载体的游戏软件，这样大的容量使得游戏中出现长时间的视频和CG动画回放成为可能。3DO支持播放的光盘种类有3DO Game CD、Music CD、Photo CD、CD-G、Video CD（需配置VCD解码器）等，3DO时代的游戏很多都是以真人、真实场景为卖点的（电子游戏经历了真人和三维两种潮流的竞争，最终还是三维画面游戏的潮流占了上风），这类游戏在制作中都采用演员现场实拍。当3DO主机运行这些游戏的时候，屏幕上流畅逼真的三维动画和真人影像极大震撼了刚刚经历了16位机时代的玩家们，彻底颠覆了人们对于16位机残存的信心。3DO以逼真、眩目的游戏画面旋风般摧枯拉朽地颠覆了SFC、MD等16位游戏机对整个游戏机市场的统治，并以此宣告游戏机进入“次世代”。此后SANYO也推出了自己的3DO兼容机TRY（外形酷似VCD播放机），而PC机领域的著名厂商Creative也生产出可让IBM PC系列个人电脑使用3DO软件的3DO Blaster卡，一时间3DO红遍了世界。



正当3DO在大红大紫的时候，两个重大的隐忧却正在动摇着它的根基，一是其授权许可方式，二是主机性能。3DO的授权许可运作方式造成产品昂贵的价格让大多数消费者难以接受，不能在短时间内迅速打开销路。虽然产品在一段时间内大受好评，但是市场占有率却上不去，再加上为3DO开发软件需要软件公司独自承担销售风险，造成很多软件公司不敢轻易涉险，由此直接或间接造成相应游戏软件供给不足。而3DO游戏机上市前后也有其他多家厂商陆续公布了各自的全新32位主机即将发售的消息，让不少玩家对昂贵的3DO持观望态度，并且在3DO正式销售之后不久，SEGA和SONY就先后推出了机能超越3DO的32位主机Saturn和Playstation，从3DO头上轻易摘下了性能第一的桂冠。在Saturn和Playstation加入“次世代”竞争后，三维游戏开始大行其道，受硬件机能所限的3DO在三维游戏效果上远远不及Saturn和playstation，而一直倚重的真人互动式游戏也因为机能有限无法满足越发注重游戏品质的玩家们的要求而逐渐为人们所垢病，3DO开始走上了不归路。本就不佳的销售成绩每况愈下，率先宣告在“次世代”32位机的竞争中完全失败！1995年中期，因3DO的失败而吃了大亏的Panasonic宣布将要推出代号M2的3DO机能提升装置，并为此花费了近一亿美元的费用。该装置计划采用66MHz时钟频率的IBM PowerPC 602 64bit Risc为处理器，给3DO主机配置上M2后，将可达到每秒100万多边形的处理能力，但是因为各种原因，这个3DO M2提升装置始终没能问世。这一计划于1997年宣告放弃，此后3DO销声匿迹。3DO公司也因此而彻底退出硬件市场，改头换面成为一家游戏软件开发公司。

3DO的失败是值得深思的，3DO游戏机其实只是当初3DO公司计划在信息家电之路上走的第一步，如果成功，那么也许就会有第二步、第三步，只是3DO的步子迈得过早，也迈得不够坚实，导致了出师未捷的境况。纵观整个游戏机发展历程，我们发现到目前为止，整个游戏机领域的格局已经发生重大的改变，传统的游戏机生产商已经一家接一家的失败和退出，但是越来越多的家电、电脑、通讯巨头却在你追我赶加入进来，SONY是家电厂商向游戏机业渗透得最成功的典范，长久的从业经验和完善的销售网络、雄厚的科技和经济实力都使得SONY从PS到PS2甚至未来的PS3所走的每一步都那么的稳健，SONY的《最终幻想》绝非仅限于游戏，娱乐、通讯、电子商务、传媒恐怕无一不在其谋划之内，电脑软件业的巨人微软公司在机顶盒“维纳斯”的失败和对今后个人电脑的信心不足以及PS2领先一步等等强大压力下，也不得不为了明天的利益而奋





Wind. E-mail:wind@comicer.net

起反击，以点石成金的手凭空掷出了“魔盒”X-BOX，而无线通讯业的老大Nokia也看穿这一切，迫不及待推出N-Gage，想利用自己的技术优势在无线的通讯、娱乐、商务领域另辟蹊径，如今唯一在传统游戏机概念上坚持打拼而不败的仅剩古老的任天堂一家了。



3DO主机虽然失败了，但是它的一些游戏仍然让人记忆犹新、津津乐道，像影响深远的首个3D AVG游戏《D之食卓》、全真人影像的《Mad Dog》和《HERO》，还有《GEX》、《Starblade》、《Super street Fighter Ⅱ Turbo》等等。FreeDO的出现，让我们重新领略这些游戏作品成为了现实。FreeDO是PC上唯一的3DO主机模拟器，作者为awright69和felixl，目前公开下载的是beta 1.3 Windows版。其实FreeDO是一个开放源码的多平台3DO模拟器，除了Windows版本之外，还有针对掌上电脑的PocketPC Alpha版和针对MAC机的OS X beta版，也许将来某一天我们可以在公车上玩着掌上电脑中的3DO游戏也未可知。FreeDO beta 1.3 Windows版对电脑硬件并无苛刻要求，P3-1.0 GHz的CPU就完全可以运行了，想要得到全速的模拟，则需要P4-1.4 GHz或者更快的CPU了，内存至少需要64M。目前FreeDO beta 1.3还只能运行在Windows 2000和Windows XP上，暂时还不支持直接读取光盘，所以只能通过读取光盘ISO镜像文件来运行游戏，FreeDO的使用方法也很简单：



1、解开下载的FreeDO beta 1.3版的压缩包，将文件解压到任一目录中，例如C:\3do（以下均以C:\3do为例），全部文件共3个，分别是SDL.Dll、Readme.Txt、FreeDORel.exe。

2、找到3DO游戏机的Bios Rom文件，并将3DO游戏机的Bios Rom放入这个目录，本例中即C:\3do，如果Bios Rom是压缩文件，请先解压，要注意Bios Rom的文件名必须是bios.rom；bios.rom必须和FreeDORel.exe等在同一层目录中。

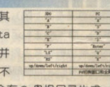


3、准备好3DO游戏光盘的镜像文件。可以自己把真正的3DO游戏光盘通过烧录软件制作成ISO文件，也可以直接从网上下载制作好的ISO文件。注意FreeDO目前只支持ISO 2048的镜像文件。

4、双击FreeDORel.exe运行FreeDO程序，点击主菜单的CD-ROM选项中的Open ISO，在打开的搜索窗口中选择需要运行的ISO文件并打开！

5、点击主菜单的CPU选项中START/STOP里的START即开始运行游戏，在游戏运行中，点击主菜单的CPU选项中START/STOP里的STOP即停止运行游戏，RESET为重新启动运行游戏。点击主菜单中的QUIT即可退出模拟器。

FreeDO的键盘布局如图：



3DO	PC
"A"	"A"
"B"	"S"
"C"	"D"
"X"	[illegible]
"P"	"Enter"
"LS"	"Q"
"RS"	"E"
up/down/left/right	up/down/left/right
	F4切换窗口和全屏幕

至于FreeDO主菜单中的其它功能选项，在这个Public Beta 1.3版本中都是封闭的，点击后并不发生任何改变，所以此处暂不介绍。FreeDO运行后，将会在C盘根目录生成一个NVRAM.BIN的文件，这个文件就是游戏存档。

下面谈谈关于3DO游戏光盘ISO的问题，从3DO光盘制作ISO，请参见本期杂志另一篇有关制作游戏光盘ISO镜像文件的专题文章。从网络上下载的如果是ISO 2048格式的ISO，那么直接就可以运行了，如果不是ISO 2048格式，比如是CDI、CCD或者2352格式，可以通过DAEMON虚拟光驱软件加载镜像文件，再用烧录软件来从虚拟光驱上制作2048的ISO文件，例如CDRWIN。

虽然这是第一次公开发布的测试版，但是我们在使用中发现该版本已经能够成功运行很多3DO游戏了，虽然速度仍然显得不够理想，但是模拟的准确性和兼容性还是很高的，无论游戏画面、Movie回放、游戏音效、游戏存档都能够不折不扣地完成。我们衷心希望这唯一的3DO模拟器的未来能够如其名——“FreeDO”，自由自在去开发，随心所欲、无可限量！



你知道你
最早能够
从现在开
和邪恶作

纵然是略显老套的剑与魔法，却能在你眼前划出新世界；记忆犹新。它论作为一个S想你都一定躲明》系列”从到最后的《S魂》、“《黄金的衍生作品，时光，跨越四经过低潮与挫退的忠实追随时，也在游戏

《MARIO任何一个大牌般的人物。那也许没有上述戏的独到理解——高桥宏造就是我们鼓舞下，这两戏业界凡是都被誉为“一个的“《光



支持ISO 2048的镜
eeDO程序，点击主
在打开的搜索窗口
TART/STOP里的
行中，点击主菜单的
P即停止运行游戏，
菜单中的QUIT即可

盘根目录生成一个
游戏存档。

的问题，从3DO光
有关制作游戏光盘
下载的如果是ISO
了，如果不是ISO
52格式，可以通过
，再用烧录软件来
例如CDRWIN。
，但是我们在使用
O游戏了，虽然速
性和兼容性还是很
戏音效、游戏存档
这唯一的3DO模拟
自由自在去开发，

光与暗的浪漫 SHINING SERIES

伴随我们长大的《光明与黑暗》

图／文：Yanagisawa

你知道你为什么会到这来吗

最早能够拯救世界的只有一个人

从现在开始你的心要和这个身体结合

和邪恶作战

SEGA

纵然是略显老套的剑与魔法，却能在你眼前划出新世界；即使是匆匆的悲欢离合，却能让你至今记忆犹新。它是“SEGA十年”的奠基者和见证人。无论作为一个SEGA FANS还是一个RPG FANS，我想你都一定躲不过这个名字——《光明与黑暗》。“《光明》系列”从最初的《Shining & the Darkness》到最后的《Shining Force III》(GBA上的《光明之魂》、“《黄金太阳》系列”属于散发着“光明”气味的衍生作品，故暂不在此次讨论范围之列）历经八年时光，跨越四个机种，在承载了鼎鼎荣耀的同时也历经过低潮与挫折。但无论如何，它作为与SEGA共进退的忠实追随者，在给无数FANS留下美好回忆的同时，也在游戏界默默写下了自己的传奇。

《MARIO》之宫本、《DQ》之崛井、《FF》之坂口，任何一个大牌游戏的背后都会有一个日本游戏界神一般的人物。那么“光明之父”又是谁呢？就名声而言，也许没有上述几位制作人大，但他们却凭着自己对游戏的独到理解向着最高游戏殿堂不断努力。他们就是——高桥宏之、高桥秀五兄弟。“自由而无拘束地创造就是我们最高的理想！”，正是在这一游戏理念的鼓舞下，这两位当年的“DQ铭打者”（在过去日本游戏业界凡是曾经出身于《勇者斗恶龙》制作团队的人都被誉为“DQ铭打者”而享受无上荣宠）将一个又一个的“《光明》传说”呈现于我们面前！

跃动于MEGA DRIVE的SHINING

《Shining & the Darkness》



“《光明》系列”的首作《Shining & the Darkness》(《光明与黑暗》)，于1991年3月份发售。其对应的游戏平台是被认为拥有当时最强硬件性能的SEGA16位主机MEGA DRIVE。究其原因，据说是高桥仅仅为了挑战而作的选择（汗……如此简单的选择便确立了《光明》未来的发展道路）。这部游戏开发阵容中除了高桥兄弟这对核心外，还有同为当年“DQ铭打者”现为游戏会社CLIMAX社长的内藤宽（玩过SFC RPG名作《Lady Stalker》的朋友对他一定不会陌生吧）。另外值得一提的是，SEGA当时对第三方软件商采取了相当友好积极的合作态度，为此特意成立了一个以高桥兄弟为主导的名为SONIC的制作小组，并为游戏开发提供必要的资金和技术的支援，这也为后来“《光明》系列”的持续开发奠定了良好基础。





《Shining & the Darkness》是以3D迷宫为特征的RPG。其以主观视点进行的游戏系统，丰富多彩背景舞台的演出，让人倍感震撼的战斗效果，令人耳目一新指令选择界面等诸多要素在对其后续作做很好定位的同时，也对其它RPG游戏有着相当重要的影响。冒险的队伍由主人公、魔法使、僧侣三人组成，不同职业有着不同技能，这一点正是高桥宏之强化战斗乐趣思路的重要体现（目前《勇者斗恶龙》多职业


▲让人又晕又爱的3D迷宫作战


▲图标化的状态界面简明可爱

系统也正是当初高桥在《勇者斗恶龙III》时提出，大获成功并沿用至今）。与其成功的系统相比，游戏在剧情方面就略显单薄，但是谁又能要求一个容量仅为8M的游戏做到尽善尽美呢。（P.S：游戏中的一个小秘技不知道大家还记得么，当游戏中的三位成员等级之和达到一定程度后，到道具商店就可发掘出特殊道具。具体为：60以上だいちのこづち、70以上きよじんのふえ、80以上ばくれつボックス）

《Shining Force I－众神的遗产》



在前作热卖的强劲鼓舞下，系列第二作《Shining Force I－众神的遗产》（《光明力量I》）于次年的3月应运而生。游戏将一个剑与魔法的古代神话世界真实地再现于玩家面前：在相当遥远的古代，作为恶魔化身黑暗龙为了达到统治世界的罪恶目的，发动了无休止的破坏与屠杀，天国的众神为了使世界恢复和平而与黑暗龙展开了艰苦地战斗。战斗以黑暗龙的失败而告终，众神集中力量作了一枚封印，将黑暗龙封印在地下宫殿中。然而黑暗龙在毁灭之前发出恶毒的忏语：一千年后它会复活并统治世界！和平回到了这片古老的大陆上，随着时间的流逝，人们渐渐淡忘了这个古老的传说，对黑暗龙最后的预言疏于防备。一天，东方的宿敌罗思法斯特对主角所在的国家发动了大规模的战争。国王紧急召见主角并向其下达反击侵格者的重任……




▲"FORCE TYPE"的标准战斗画面

与前作不同，高桥兄弟将此作以S·RPG模式表现出来，并意图以此突破任天堂名作《火焰之纹章》所达到的境界，而这也成为今后"FORCE TYPE"的标准模式。本作的地图和战斗模式采用了伪3D的构图方式，使得临场感大大增强。游戏较之前作的另一突破就是角色的大幅增加，玩家们可以根据个人喜好，重点培养自己喜欢的职业、锻炼自己喜欢的角色来通关了，这一变化无疑使游戏变得更为丰富多彩。事实证明，《Shining Force I－众神的遗产》成为MD中期最具代表性的名作，不但在日本引起了不小的反响，在欧美更是再次引起了轰动，累计全球最终销量达到了80万本以上。这也让SONIC小组及高桥兄弟信心百倍。

《Shining Force II－古代之封印》



如果说《Shining Force I－众神的遗产》在剧本构成，画面表现等方面仍有那么一丝让人不太满意。那么于1993年10月推出的《Shining Force II－古代之封印》则可当之无愧称为系列乃至RPG类游戏的经典。相信此作也是对国内玩家影响极深的一代，笔者正是由此作开始疯狂迷恋《光明》。凭借16M的较大容量以及对MD机能的越发熟悉，《Shining Force II－古代之封印》在《众神的遗产》基础上进行了全面强化，另外加入了新的要素，比如：隐藏同伴的获得以及由此引发不同关联的事件；让人欲罢不能的武器煅炼系统等（当年有毅力炼出忍者老鼠那把妖刀的朋友肯定深有体会）；隐藏战场里的疯狂练级等等。


▲主角转职后变得成熟了呢

剧情方面，此次的"光之英雄"不再由大人物们主演，我们的主角变成了一个普通的平民少年，其在战斗中不断成长，待转职后角色头像也会由原来乳臭未干的



taka. E-mail:taka@comicer.net


FORCE TYPE"的标准战
面

D的构图方式，使得
的另一突破就是角色
人喜好，重点培养自
角色来通关了，这一
富多彩。事实证明，
》成为MD中期最具
了不小的反响，在欧
球最终销量达到了80
及高桥兄弟信心百倍。

之封印》

众
现
意。
ng
无
经


▲主角转职后变得成熟了呢

响极深的一代，笔者
。凭借16M的较大
《Shining Force II—
封印》在《众神的遗
基础上进行了全面强
外加入了新的要素，
隐藏同伴的获得以
引发不同关联的事
统等（当年有毅力炼
深有体会）；隐藏战



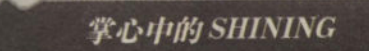
▲人气极高的忍者老鼠

小孩子变成充满英武之气的“光之英雄”（游戏的角色设定由日本著名漫画家SUEZEN担任，其主要作品《ヤダモン》、《マリンカラー》在日本都有着极高的评价，为了一睹全角色的成熟转变，我们不得不疯狂练级咯，嘿嘿~'）。主角的使命是重振王国、击倒魔王ゼオン并解救被掳的公主。在多姿多彩的众多角色中，当然少不了铁定的主力——半人马骑士、魔法使、僧侣、弓箭手、斧兵等，更让人兴奋的是，连“飞禽走兽”也都能招入队伍协力作战了。而且这些特殊同伴都是身怀绝技啊，只要好好锻炼绝对能担任队中主力，其中拥有超强攻击力的狼人自不必多说、“丑小鸭”转职成“神鸟”后也有独挡一面的能力、忍者老鼠独有的敏捷度如果能配上妖刀“村雨”将是令敌人发指的，而笔者最喜欢的则是游戏初期城堡崩塌时救下的那只小海龟了，记得我当时几乎把所有加能力的牛奶、酒都给这个小家伙恶补，



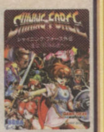
虽然初期锻炼会比较吃力，但是当它转职成大家伙后简直就判若两物了，移动力高且不受地形限制，极容易出火焰必杀技，绝对是“杀人放火”必备同伴啊！

有时理想与现实的差距是我们不得不承认的，尽管《古代之封印》已经为我们展现了其独有的魅力与成熟，尽管SEGA也为其投入了高额广告宣传费用，然而在当时SFC上《DQ》、《FF》众多力作的强压下，《古代之封印》在日本并没有取得令人满意的销量，甚至在前两作有着广阔市场的欧美也因其人物设定过于唯美化而受到争议。不管怎么说，我相信对于国内玩家而言，它是有着特殊感情的，也仍将是我们怀旧时的不二之选。本期光盘里附有此游戏，因而笔者特此在文章末尾将游戏中的一些隐藏要素做了整理，希望大家在重温时能体验到一些新的东东。



掌心中的SHINING

《SHINING FORCE 外传》



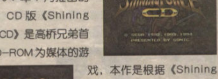
当MD上的《Shining Force I－众神的遗产》、《Shining Force II－古代之封印》激战期间，高桥领衔的SONIC小组也没有放过其它展示“光明”魅力的舞台，同时介于与SEGA之间的亲密关系，故当时SEGA风靡一时的掌上游戏机GAME GEAR便成了理所当然的选择。于是在1992年末以及1993年3月，两部“《光明》传说”以外传形式于GG推出了——《SHINING FORCE外传—远征！奔向邪神之国》、《SHINING FORCE外传2—邪神的觉醒》。由于GG与MD硬件性能的差距，这两部作品在各方面自然很难有所突破，但是作为掌机游戏而言，其游戏性、耐玩度都是空前的。鉴于此，SONIC小组趁热打铁，于1995年6月推出了外传的完结篇《SHINING FORCE外传—FINALCONFLICTF》。GG上的这三部外传对“《光明》系列”的更大意义在于补充了《光明》前几代之间的剧情，其中《SHINING FORCE外传—FINALCONFLICTF》对《众神的遗产》、《古代之封印》及《Shining&the Darkness》都作了一些联系。





MEGA CD之SHINING

《Shining Force CD》

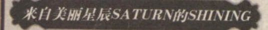


1994年4月推出的MEGA CD版《Shining Force CD》是高桥兄弟首部以CD-ROM为媒体的游戏，本作是根据《Shining Force外传》前两作的故事剧本进行重新制作。在CD的大容量表现力下，原来GG上的小品也“转职”成





了堪与《古代之封印》媲美的游戏，特别在音效上则是更胜一筹。因此，该作还被当时的许多SEGA游戏专门志定评为MEGA CD主机必携的一本杰作！只是因为当时正值“次时代”浪潮袭来，大家期待的目光更多放在了SEGA的新一代主机SEGA SATURN上，故这部CD版《光明》并未能很好地在世人面前SHINING。



来自美丽星辰SATURN的SHINING

《Shining Wisdom》



就在MEGA CD版《Shining Force CD》推出的同时，SONIC小组内部发生了一些变故——高桥秀五宣布脱离SONIC小组并组建了软件开发有限会社CAMELOT。这一举动在外人看来似乎预示着SONIC小组的瓦解及“《光明》系列”的终结。但实际上这只是高桥兄弟为了拓宽合作范围苦心酝酿的变通之策，而事实上CAMELOT和SONIC小组基本就是两个招牌的一套班子。在变通中不断调整的同时，高桥宏之按部就班地在SATURN上开发着他“《光明》系列”的第一个A·RPG游戏——《Shining Wisdom》，并于1995年8月发售。然而这个游戏被认为是对Nintendo游戏《Zelda》所做的简单直接的不成功克隆，只是在其中融入了SONIC小组的典型剧情（年轻英雄抗击那些最终目的为召唤黑暗力量的邪恶巫师的故事）。平心而论《Shining Wisdom》作为SATURN的初期游戏，在CG使用、角色设定等方面基本还算是成功的。不过SONIC小组在对ACT游戏与RPG游戏之间平衡理解方面的不足使得《Shining Wisdom》不但未能将“《光明》系列”的游戏定位扩大，反而成为系列一大败笔——作为SEGA SATURN对抗PS的锋线软件，其平平销量远离





▲很可爱的Q版人物造型啊

期望值。在这种情况下，SEGA对高桥宏之发出了措辞严厉的质询，同时中断了在SATURN专门杂志上SONIC小组访谈特辑。好在高桥宏之充分发挥了自身的外交天才而挽狂澜于既倒，在稳住了SEGA方面信赖度的同时，还以前所未有的热情投入新游戏开发。经此一事，“《光明》系列”迎来了其新里程。

《Shining The Holyark》



96年的冬季，《Shining The Holyark》(《光明圣柜》)戴着SATURN的光环为高桥及SONIC小组复誉而来！这也是SONIC小组痛定思痛后使出的“会心一击”！游戏并未按“FORCE TYPE”开发，而是回归到原点《Shining & the Darkness》系统。该作不但完全继承了当初广受好评的各项设定，如：第一视点、直观的图标式指令、错综复杂的3D迷宫、武器防具的煅造、转职、魔法系统等等，而且加入了两个极富魅力的新要素——战斗中人员替换（想想现在的《FFX》，谁又能肯定不是受此启发呢）和妖精系统。战斗中人员替换能根据各个同伴的优劣扬长避短，充分发挥出团队作战的优越性，即使未出战的同伴也依然可以获得经验值，不过游戏的难度因此降低（这或许会让一些高手玩家颇有微词吧）。





▲相当丰富的忍术啊

而游戏中最成功的设定当属妖精系统了。首先，你必须在世界的各个角落找到这些可爱的妖精，墙壁，岩石，树木，箱子，棺材等地方都可能隐藏

值。在这种情况
SEGA对高桥宏之
了措辞严厉的质
同时中断了在
URN专门杂志上
C小组访谈特辑。
高桥宏之充分发挥
在稳住了SEGA
的热情投入新游戏
迎来了其新里程。



FORCE TYPE"
the Darkness》
作不但完全继承
受好评的各项设
一视点、直观的
令、错综复杂的
武器防具的锻造、
个极富魅力的新
的《FFX》，谁又



不过游戏的难
双颇有微词吧）。
戏中最成功的设
属妖精系统了。
你必须在世界
角落找到这些
妖精，墙壁，
树木，箱子，棺
方都可能隐藏



▲游遍各个迷宫努力搜寻所有妖精

着她们的身影。这些小家伙根据不同的攻击判定，分为五种类型："ピクシー"专门攻击从正前方出现的敌人；"フェアリー"专门攻击从上方出现的敌人；"サキュバス"攻击左方出现的敌人；"インキュバス"攻击右方出现的敌人；"レプラカーン"攻击下方出现的敌人。你可以在战斗开始前敌人出现的一瞬间根据敌人出现的不同方位迅速作出判断，放出相应的妖精，给予其先制打击。当你收齐了全部的50只妖精后，她们的攻击合力将是非常让人期待的。这一设定能让玩家游戏中时时保持兴奋状态，而以此成功重创敌人后的成就感也是溢于言表的（另外，如果以妖精成功打击敌人，战斗后获得的经验值和金钱是会另有追加的哦^0^）。



由于对SATURN机能的逐渐熟悉，《Shining The Holyark》在画面、音乐与剧情上也都得以很好的发挥。你可以在游戏音乐中享受到村镇特有的宁谧、丛林月夜的阴森、洋馆神秘莫测的肃杀、古祠满目疮痍的凄凉。不过这一切大概都不会影响到你游戏心情，因为你身边除了有数个值得信赖的同伴外还有几十个可爱妖精呢。顺便提一句，在某古祠的某一地点有极高机率出现经验值超高的"牛头怪"，在之前没有特意练级的情况下，杀一只升一至两级绝对能够让你得到大满足，总之那里是让笔者流连忘返的"宝地"，呵呵。

《SHINING FORCE III》



《Shining The Holyark》受到的好评，让"光明"FANS对新作的期盼日渐热切。于是，SS上被认为是最具影响力的S·RPG《SHINING FORCE III》破茧而出。这是戴着"《光明》系列"正统头衔的第三作，也是"FORCE TYPE"时隔五年后出现的"接班人"。由于剧情的庞大，该作共分为三个剧本于97—98年间分期推出，分别是《SCENARIO 1 王都的巨神》、《SCENARIO 2 狙击神之子》、《SCENARIO 3 冰壁的邪神宫》。这段时间应该是广大SS FANS对于"土星情结"最后的美好回忆吧，因为就在1998年的5月，SEGA正式宣布推出新主机。即便如此，FANS们对其的热情丝毫未减，《SHINING FORCE III》的冲击深深震撼着每个FANS的心。作为高桥的倾心之作，SONIC小组和CAMELOT所有成员协力的总汇演。《SHINING FORCE III》全部三个剧本分别以38、36、38的高分均荣幸入选了日本最具权威的专业游戏杂志《FAMI通》的"游戏殿堂"（之前的《Shining The Holyark》也是殿堂作品），因此我们将其看作系列的巅峰作也是毫无争议的。







▲游戏界的至高荣誉FAMI通殿堂！


▲命运相系的三个少年

当你置身《SHINING FORCE III》剧情中，你一定会发现这其中有一些熟悉的东西。没错，这个故事背景正是处于前作《Shining The Holyark》之后十年。不知是制作小组当初故意安排的剧情伏笔，还是游戏策划时临时判断而作的回首呼应。总之，这样的剧本构成是相当成功的，让人（特别是"《光明》FANS"）不由自主想对其历史来龙去脉作一深究。故事是发生于巴尔美基亚大陆上（バル


▲光之神子——古拉西亚

メキア）阿斯皮尼亚共和国（アスピニア）、狄斯特尼亚帝国（デストニア）、海上都市萨拉班多（サラバンド）、布尔扎姆教（ブルザム）四股主要势力之间，三个剧本的主角分别是共和国建国元勋高姆拉德（コムラード）的长子辛比奥斯（シンビオス）、帝国第三王子米狄奥（メディオン）及为报父仇而四处游走的佣兵朱利安（ジュリアン）。辛比奥斯和米狄奥最初都是以维护自身国家利益的立场出现，在战火历练成长的同时，他们也逐渐看透了这虚伪和平之下的种种无耻，从而解除了相互之间的误会。让人吃惊的是，一场更大的阴谋正在这场骗局下由布尔扎姆教设计并滋生萌芽——让以恐怖支配世界的古代超人类“休多鲁”（ヒュードル）布尔扎姆复活，要与之对抗则必须要继承了正之超人类伊诺贝达（イノベータ）血统的神子古拉西亚（グラシア）以及“休多鲁”所畏惧的神圣武器——贝塞姆之杖。


▲对抗“休多鲁”的贝塞姆之杖


▲宿命之门就此打开

当事情因由一一浮现后，朱利安，这位在十年前“休多鲁”事件中失去父亲的少年佣兵凭借自身的凝聚力将辛比奥斯和米狄奥两方力量团结了起来，共同对付邪恶的布尔扎姆。所以，剧本三的最后决战，三方“SHINING FORCE”齐聚北国邪神宫也成为了《光明》史上最令人激动的一幕。敌人方面，除了共和国、帝国各怀绝技的将领外，还有布尔扎姆四大祭师，他们分别是以风系魔法见长以及物理攻击的高利亚德（ゴリアテ）、不分男女都会施以“魅了”的芭桑妲（バザンダ）、身为女性却最为好战的狄丝赫玲（デスヘレン）、擅长变身且喜欢使用阴谋诡计的费亚鲁（フィアール）祭师（其中“大眼”费亚鲁很可爱，哈哈），另外，同身为“休多鲁”的加尔姆（朱利安的杀父仇人，也是《Shining The Holyark》登场过的亦正亦邪人物）和最终BOSS布尔扎姆也都是能力超强的家伙，当然我们不能忘记帝国皇帝直属亲卫军的忍者亚夏（ヤシャ）们，他们三兄弟可是《Shining The Holyark》中你队伍中那位超强忍者罗狄的“传人”，而笔者认为最具震慑力的当属帝国皇帝的死刑执行部队，也就是被称为“红雨”的近卫杀手（レインブラッド）六人组了，只可惜在后面的剧情里这一袭暗红的家伙们因分开行动导致被各个击破，失去了挑战的价值。真正有挑战价值的BOSS有两个——作为剧本一命名的BOSS“王都的巨神”和剧本三古代遗迹最底层的BOSS。其中“王都的巨神”正常攻略是可以很轻松放洪水冲垮它的，但是如果你想堂堂正正对付这个拥有深不可测HP的大家伙，除了队伍要拥有超群的能力外自己还需要非凡的毅力，笔者曾历经近2小时持久战才将其K.O.，真是非常之辛苦……至于古代遗迹的最终BOSS，HP虽不是那么高，但各种绝大威力攻击技的混合使用让人不寒而栗，不过一旦你通过了这一考验，你将获得主角的真正最终兵器！


▲Holyark中的罗狄竟然是亚夏的恩师？！


▲暗色之红让人窒息，恐怖的六人组！

《SHINING FORCE Ⅲ》也依然承袭“《光明》系列”惯用的图标式菜单、插入式对话框，而人物、场景、地图、战斗模式则做成了全3D模式。在城中搜寻宝物时，如果你不使用旋转视角那么将会带来损失呢。此回可使用的同伴数也达到系列之最的60人！每个剧本都将有20名性格各异的同伴与你并肩战斗。当然有些同伴是隐藏的或者需要你通过三个剧本的联动来获得，其中笔者认为最有价值的当属帝国女将军丝琵丽狄多（スピリテッド），想要在剧本三里让她加入，在剧本一第六章就千


▲海上都市一览无余


▲村落中搜寻宝物乐趣无穷


▲强力且漂亮的仲间丽狄多

定，呵呵。更让
各同伴之间是会
度（或者说好感
种友情支援系统
ブラブ”。有了这
同伴在战场上比
就会互相产生支
而支持效果因人


▲友情最重要！

而言，满队的“
的咯，呵呵。

武器系统方
多种。各种武器
带有特殊必杀技
大部分武器以及
某一系列武器这
技，必杀的出现
影响。当你看到
时，就能完全体
之中最深刻的就
（メディオン）剩
“'），伴随赖赖扬
剑风及四散的锐
火花，敌人的血
间大幅消减……
可以用恐怖来形
还有忍者黑暗好
带的必杀技——



k 中的罗狄竟然是亚
?!

集震慑力的当属帝
你为“红雨”的近
了，只可惜在后面
汗行动导致被各个
挑战价值的BOSS
SS“王都的巨神”
，其中“王都的巨
中垮它的，但是如
可测 HP 的大家伙，
要拥有超群的能力
需要非凡的毅力，
经近 2 小时持久战
D.，真是非常之辛
于古代遗迹的最终
HP 虽不是那么高，
让人不寒而栗，不
得主角的真正最终



一览无余

宝物时，如果你不
。此回可使用的同
个剧本都将有 20 名
然有些同伴是隐藏
要你通过三个剧本
获得，其中笔者认
值的当属帝国女将
狄多（スピリテッ
要在剧本三里让她
剧本一第六章就千

▲强力且漂亮的仲间——丝琵丽狄多

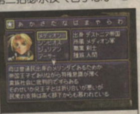
万不能图一时之快杀死她啊。另外大家一定都还记得游戏中的小蛋企鹅吧，它们的关系“剧本一的雄性企鹅＋剧本二的雌性企鹅＝剧本三的一堆小企鹅（爱情结晶）”，很有趣的设定，呵呵。更让人兴奋的是，通过战斗中的不断磨合，各同伴之间是会提升连携度（或者说好感度）的，这种友情支援系统称为“ラブラブ”。有了连携效果的同伴在战场上比邻而立时，就会互相产生支持作用，而支持效果因人而异。这些效果包括：攻防能力上升、回避率上升、必杀率上升、反击率上升等。因此，在本作中你的目的不仅仅局限于个人能力的培养，而是同时得注重整体队伍的整合。对于追求完美的朋友而言，满队的“红心”、“小剑”、“盾牌”是必不可少的咯，呵呵。



▲3D模式的战斗更具魄力

▲友情最重要！

武器系统方面也是前所未有的丰富，达到了二十多种。各种武器都对应有必杀技（而某些武器上是附带有特殊必杀技的，比如配合冶炼石系统锻造出来的大部分武器以及暗黑系武器），只要让角色固定使用某一系列武器达到一定程度，他就能领会这些必杀技，必杀的出现率与角色自身素质及武器属性等都有影响。当你看到敌人被终结于那些绚丽无比的必杀技时，就能完全体验到什么是真正的痛快和霸道。记忆之中最深刻的就是剧本二的主角——帝国王子米狄奥（メディオン）刺突剑的第三招必杀技（名字忘了－_－¨），伴随簌簌掠耳的剑风及四散的锐利剑火花，敌人的血槽瞬间大幅消减……实在可以用恐怖来形容。还有忍者黑暗妖刀附带的必杀技——“黄泉の渡り”，那是忍刀乱舞后接续大爆裂的超COOL技；还有飞鸟的“XYZ”，空中划出锋芒铮铮的轨迹给予敌人连杀……说到这些战斗精髓总能让人眉飞色舞呢^0^



▲剑技与相貌同样潇洒的王子样

冶炼石系统一直是令各位“《光明》FANS”着迷的，因为这对整个战斗系统有着很大支持。在本作中该系统更是获得彻底强化，变得丰富多彩。本作冶炼石总的分为了两类：大冶炼石（用来煅造武器）和冶炼石碎片（ミスリルのかけら，用来炼饰品）。其中大冶炼石又分为三种：普通冶炼石（ミスリル銀）——普通武器、黑暗冶炼石（ダークマター）——暗黑武器、蓝色晶石（オリハルコン）——最终武器（三位主角的最终武器则是在剧本三的古代遗迹中获得）。黑暗冶炼石和蓝色晶石都只能对应每一武器类型煅造出唯一武器，普通冶炼石则可以从同一类型的三种武器中随机煅造出一种。由于普通冶炼石煅造的武器有不同的属性，或附带必杀技或带有攻击力上升等，所以要根据个人的需要、喜好来SAVL/LOAD出目标武器咯。对于饰品，主攻系的角色装备攻防同时上升的戒指（比较难打出来的说－_－¨）效果相当令人满意，僧侣等辅助角色则装备每回合恢复MP的腕轮比较好。

职业方面除了骑士系、魔法使、飞鸟系等不可动摇的外，还增加了比较新颖的驯化使（对大多数怪物进行最后一击后可将其收入阵中，以后的战斗中便可派遣上场）。因为新增众多召唤魔法（大多附于各种召唤杖上，不过有些角色自身就会），所以召唤使的作用也比以往更突出，不由让人又想起了威力绝大的“雷神召唤”。召唤魔法的判定与普通攻击魔法有所区别：召唤魔法对单体杀伤力相当大，但是如果攻击群体，那么这些攻击力是要被各目标对象平均分担的；普通攻击魔法虽然对单体杀伤力虽不很突出，但是攻击群体是可以使各个目标受到同等创伤的。了解这两种魔法属性并合理利用，于攻于防都能收到很好效果。



▲魔法使在游戏中的作用不容置疑

转职系统依然健在，队中同伴LV.20以上就可以到各地的教会进行转职，转职能使角色更好的成长，因为到了LV.20以上即使再升级能力指数也很难有提高（当然不排除疯狂SL的偏执狂）。本作由于庞大的剧情、战斗的升级，故转职破天荒可以进行两次，第二次转职必须在剧本三的后半部分，级别限制依然是20，这是由贝塞姆之仪赐福将同伴转为"光之使者"。经过两次转职，你会发现这些角色的外形及样貌都发生了很大变化，那么在展示成长喜悦的同时，让我们更将"光明"传说进行到底吧！



《SHINING FORCE Ⅲ》的音乐融入古典与近现代风格，从雄浑到冷寂，各式曲风在游戏中均发挥了不错的效果。你可以从音乐中感受烈焰中的热战、大海一望无际的湛蓝、皑皑冰壁的剔透刺骨等。因此，在最后剧本《SCENARIO 3 冰壁的邪神宫》发售后不久，SEGA便推出了一张该游戏的OST。这张收录了14首曲目的OST由著名游戏音乐制作人樱庭 统主刀，樱庭自己担任键盘乐，鼓乐和吉他则分别交给了另外两位同样出色的音乐人下田 武雄、荒卷 隆。其中除了三个剧本的OP曲外，"Shining Force Medley"这首《SHINING FORCE Ⅲ》混合曲也是笔者很喜欢的，热衷于OST的朋友千万不要错过啊。

光与暗之间的浪漫



光与暗两道光景相互交织，散发着对立中的和谐美。

一个使命结束的同时也在宣告另一个使命的步步临近，不知道持续了多少年，也不知道今后将会延续多久，十年……百年……

一代又一代的主角们为着自己的信念执著地不懈奋斗，传说就这样一个又一个缔造。在很多的剧情里，也许英雄是孤独的，但是在这个世界里，我们发现英雄们浪漫的，在为他们的精神所鼓舞的同时我们也为他们祈福。我们忘不了的是平民少年勇担重任，奋力抗击暗魔救出公主、重振王国的佳话；忘不了亚瑟挽救方舟后婉拒名利与同伴们并肩于夕阳下留下渐渐远去的背影；也忘不了极寒的冰雪北国，朱利安与简在银白色僻静小路上留下的对对足迹……闭上双眼，或许更多的场景会一一浮现。能够偕同"光明"传说的成长足迹一同长大是笔者的幸福，相信与笔者有着共同经历的朋友们也一定会深有同感。笔者草撰此文的目的正是希望能让大家在现今大作如潮的情况下偶尔于过去的美好回忆中沉浸，另外也希望一些未曾接触"《光明》系列"或者正尝试着步入这个世界的朋友能共享这一游戏经典。

注：《Shining Force Ⅱ－古代之封印》相关秘技（其中前两条只适用于MD主机，模拟器暂不支持）

※最强部队制造法

按住方向键上然后开机，在屏幕右上会出现数字，可任意选关（0--44），44以后不要选，否则会死机。选关时按B，把光标停在主角上，然后按住C可把全体队员加至40级，转职后的队员升至99级。在战斗时，让主角用魔法逃跑就可以作复活、转职、买武器、换战士的工作。然后还可重新选关，可再升级，把转职的主角、战士都升至99级。在此情况下如战斗时选退出战场记录（不是主角用魔法退出），选记录开始游戏就会变回普通游戏，且各战士的能力值均为"？"。

※超级商店

按住上键开机，先进入选版画面，选完版后在游戏中让主角使用魔法退出战场，在选择武器版面时，把右上角光标的数字调成30，然后按C键，就可以进入超级商店了，这里可以购买数十种武器，包括极难炼成的村雨刀。

着自己的信念执著地不懈
个缔造。在很多的剧情里，
这个世界里，我们发现英
神所鼓舞的同时我们也为
平民少年勇担重任，奋力
国的佳话：忘不了亚瑟挽
并肩于夕阳下留下渐渐远
冰雪北国，朱利安与简在
对足迹……闭上双眼，或
能够借同"光明"传说的
幸福，相信与笔者有着共
有同感。笔者草撰此文的
今大作如潮的情况下偶尔
另外也希望一些未曾接触
着步入这个世界的朋友能

II－古代之封印》相关
D主机，模拟器暂不支持）

制造法

，在屏幕右上会出现数
44以后不要选，否则会
停在主角上，然后按住C
职后的队员升至99级。在
就可以作复活、转职、买
不可重新选关，可再升级，
9级。在此情况下如战斗
角用魔法退出），选记录
且各战士的能力值均为

商店

选版画面，选完版后在游
场，在选择武器版面时，
然后按C键，就可以进
买数十种武器，包括极难

※超级战士

让任意一名队员中敌人玄晕魔法，如果其后此队员因攻击我方战士而升级，那么这名队员除机动力外其它数值都会在升级中变为240以上，但以后在战场上就很难取得宝物。

※进入精灵森林的隐藏计时战场

让主角进入精灵森林，先向左边走，仔细调查有一暗道，然后一直向右行即可进入计时战场。

※首脑明星战

在结局画面后，耐心等待三分钟左右，会发现在时光回廊有一个全部各关首脑的明星战场，难度较高。

※战斗中物理防御及攻击魔法威力加强法

战斗中，当敌人行动时，按住→＋C，即可防御敌人一切物理攻击；但同时对魔法防御减低，若敌人施魔法会比正常失更多HP。

用魔法攻击时，将光标框住敌人后，按住右键不放，再按C键开始，将给予敌人多于常规50％的重创。

※选听音乐法

首先把游戏打通，接着再开始游戏，在标题画面时，按住上和START键，再按C键，即可欣赏音乐。

※其他隐藏设定

在打通游戏后，当屏幕出现SEGA字样时，顺序输入上下上下左右左右上右下左上B，如果成功会听到一声音效音，再按START键选择重新玩或任一游戏记录，此时START键仍然要按住，在确定重新玩或任一记录后就会出现设定模式：1.高速战斗；2.操纵敌人；3.电脑操纵主角一方；4.观看结局。

※一些隐藏宝物

1.在乘上"螺蟹车"后向北走，来到左边一个山洞，山洞左边有一片浅绿森林，进入后在二楼书架找到一本魔法书，装备给一个未转职的攻击魔法师，然后去转职，可成为召唤魔法师。

2.用开山炮炸开石穴后来到北大陆，在过了一座桥后进入全岛最大的城堡，会见人马国王后沿地毯右边一直向下，在墙上可找到飞翼，给一位骑士装备后去进化，可变为飞行骑士。

3.乘飞艇回故乡后，在盆地一战，战场最下角林中有一装有黑暗魔枪的宝箱。

4.卡拉木城后门左数第一个草堆中可找到黑暗箭。

※全部冶炼石地点

第一章

1.王宫后山的塔后中间偏右向上寻找。
2.出城向下在环山包围的山洞外左侧山壁上。
3.老鼠指示的秘道最上方的墙壁中间。
4.王宫前裂缝右侧的小裂缝中。

第二章

1.哈布鲁村大树右上方灰色地面中央。
2.出村战斗，过桥在右边山壁的最凹陷处。
3.小渔村左侧栅栏豁口处。
4.下方码头上的桶中。

第三章

1.在隐秘村庄。
2.在去盲眼少年父亲的家时，途经山洞，左下侧密道中间向下行。
3.在人马城左上方的地道口下方有三粒石子的地方穿墙进入地道里。
4.在女神神殿中右边的宝箱中，战斗后打开。

第四章

乘坐飞船着陆后，在西南方很小的村子中，向右走，下侧树丛中。



ISO烧录初级指导

图／文：广州 林栋

近一段时间，随着世嘉土星模拟器 GiriGiri 和 3DO 模拟器 Freedo 的发布，我们终于发现土星和 3DO 的模拟再不是梦。一个个久违的熟悉游戏在我们的个人电脑屏幕上苏醒，一时间，所有的模拟器网站、论坛到处都是关于 GiriGiri 和 FreeDO 的消息以及相应的游戏光盘镜像文件的下载连接。得益于网络技术的提高和推广，我们这些普通模拟器爱好者现如今也不再惧怕这些动辄就几百兆，甚至上千兆的（双 CD 或者更多）游戏光盘 ISO 文件了，誓要将每一台提供 3DO、SS ISO 文件的服务器彻底拖垮！：）不过即便如此，很多朋友还是觉得可供下载的游戏太少、资源太少，想要集全土星、3DO 游戏的人恐怕也不少吧。要想收集到更多的 ISO，单靠几个人或者几个网站的力量显然是远远不够的，而应该依靠每一个人。不少朋友家里或多或少都有点 3DO、土星这类游戏光盘的存货，如果大家都把自己的游戏光盘做成镜像文件来共享，那将是一笔无可限量的财富。其实很多朋友在论坛上都表达出类似的意愿，但是部分朋友却不是很清楚到底该如何把一张 CD-ROM 制作成 ISO 文件，还有些朋友制作的 ISO 数据出现问题，不能被模拟器识别，这个问题就成了一道槛，将很多有心于贡献出自己的光盘的朋友挡在了门外。

我们知道，游戏光盘中总是包含有音轨、动画、程序数据等内容，而且光盘格式经常是非标准甚至故意加密的，这与我们日常接触到的普通 PC 光盘的情况大不相同，因此使用一般的 ISO 制作工具显然不能够胜任。我们通常使用的是 CDRWIN、DiscJuggler、CloneCD 等专用光盘烧录复制软件，今次我们特别针对与模拟器息息相关的也是最常用的 CDRWIN 和 DiscJuggler 这两款软件来分别介绍它们的 ISO 制作方法。至于最擅长复制各种加密光盘的 CloneCD、BlindRead/Write，如果有必要，将在以后另行介绍。

对于游戏光盘的 ISO，我们的观点是尽可能保持其完整的原始状态，比如网上有一些游戏的 ISO 文件压缩得非常的小，解开后发现其中的音轨部分全部压缩成了 MP3，我们知道，MP3 是一种有损压缩，这样还原出来的 ISO 或者返烧录成 CDR 光盘在音乐部分将会大打折扣，虽然这种方法更有利于上传和下载，但却绝对不是真正的模拟钻研者和发烧玩家所希望的，因此我们今次也只限于讨论整盘方式制作 ISO。

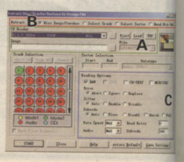
一、CDRWIN

制作光盘镜像



主功能选单第三项为制作光盘镜像

CDRWIN 是我们常用的一个光盘烧录软件，它适合于制作 PS、SS、3DO 等游戏光盘的镜像文件，该软件支持的光盘格式很多，有 AUDIO、CDROM (Mode1)、CDROM-XA (Mode2)、CD-I、混合型、多重扇区盘片等，其中的 CDROM-XA (Mode2)、混合型对于制作游戏光盘是很有用的；而制作 ISO 镜像同时生成的 CUE SHEET 语言可以完全定制盘片布局，避免了在不同 Track 之间产生间隔的现象。CDRWIN 备份光盘的方式也很全面：Image/Cueshee（整盘）方式用于制作完整的 CDROM 镜



像；Track 方……游戏迷你版大……确到只复制一……Cueshee（整……CDRWIN 后，……文件的功能按……项了。我们把……部分，各部分……

A、CD ……

要制作 ISO 的……光驱。选好后……源光盘的图示……和文件名。如……Bin" 的话，……以了。

B、Extr……

像、指定轨道……游戏光盘镜像……Disc Image/……

C、Rea……

读取所采取的……

RAW：

证高度的还原……它只是有限度……点力不从心，……但是需要特别……此处的 RAW……Mode1/2352……以保证与模拟……性。如果不选……和 Mode2/2……性。而在用 C……选 RAW 了（……更改扩展名为……文件名时直接……Freedo（3D……光盘镜像，这……



：广州 林栋

是尽可能保持其完
ISO文件压缩包非
部压缩成了MP3。
还原出来的ISO或
大打折扣，虽然这
不是真正的模拟器
今次也只限于讨论

为制作光盘镜像。

录软件，它适合用
象文件，该软件支
M (Mode1)、
2、多重扇区盘片
混合型对于制作游
同时生成的CUE
，避免了在不同

像；Track方式可以单独备份某一条轨道，对于制作光盘游戏迷你版大有益处；Sector（扇区）方式更是可以精确到只复制一个扇区。我们着重要讨论的只是Image/Cueshee（整盘）方式，以CDRWIN 3.9C为例，运行CDRWIN后，在主功能选单中我们可以找到制作光盘镜像文件的功能按钮，点击进入后，就能看到该功能的全部选项了。我们把其中的各项功能暂时简单划分为A、B、C三部分，各部分功能如下：

A、CD Reader：选择负责读取源光盘的光驱，把需要制作ISO的源光盘放入哪个光驱，那么此处就选择哪个光驱。选好后，将会看见在“Track Selection”中出现源光盘的图示。Image一指定将要制作的ISO文件的路径和文件名。如果想要在D盘根目录生成ISO文件“AAA.Bin”的话，那么此处就点选或者直接输入D:\AAA就可以了。

B、Extract：选择制作ISO的方式。方式分为整盘镜像、指定轨道镜像、指定扇区镜像三种，对于制作严谨的游戏光盘镜像来说，此处应该选择整盘镜像方式，也就是Disc Image/Cueshee。

C、Reading Options：制作镜像文件时，对源盘的读取所采取的一些特殊方式。

***RAW：**以原始的二进制数据模式读取，这样可以保证高度的还原性。但是CDRWIN的RAW功能并不完全，它只是有限度的支持RAW 16，虽然对付电脑加密光盘有点力不从心，但是对于游戏机光盘的复制基本上能胜任。但是需要特别指出的是，在备份PS、SS等光盘的时候，此处的RAW建议选择，这样制作出来的Bin文件是Mode1/2352 (SS)和Mode2/2352 (PS)格式的，可以保证与模拟器最好的相容性以及返烧成光盘的高度还原性。如果不选择RAW，那么就会成为Mode1/2048 (SS)和Mode2/2336 (PS)格式，无法保证与模拟器的兼容性。而在用CDRWIN制作3DO游戏的ISO时，就不用钩选RAW了（这样制作出来的如果是BIN文件，可以直接更改扩展名为ISO，也可以在设定目标ISO文件的路径和文件名时直接指定扩展名为ISO），因为目前我们手中的Freedo（3DO模拟器）只支持MODE1/2048格式的3DO光盘镜像，这也是3DO光盘本身的格式，不选RAW制作出来的就是MODE1/2048格式，如果选择，就变成MODE1/2352格式，反而不能被模拟器识别。不过要是手中有一大堆MODE1/2352的3DO ISO也没关系，可以通过Bin2iso这个工具转换成为Mode1/2048就可以用了。Bin2iso使用很简单，这里简单说一下，将Mode2/2352的3DO ISO（也就是*.BIN和*.Cue，如果是压缩文件首先要解压缩。特别注意CUE文件中对Bin的定向问题，打开CUE，把第一行*.bin文件名前面的路径尽数去掉，只保留文件名）和Bin2iso.exe放置于同一个文件夹内，命令行格式为：bin2iso *.CUE，很快就可以转换成“*-01.iso”了。我们做过对比，用CDRWIN（不选RAW）制作出来的ISO文件与用CDRWIN（选择RAW）制作出来的BIN文件经过Bin2iso转换成的ISO字节数完全一样，均可放心使用，这里再罗嗦一句，3DO光盘的文件系统与PC机的文件系统不一致，所以无法在我们的个人电脑上直接看到3DO光盘中的文件内容。

***CD-TEXT：**CD文本信息，这是由飞利浦制定的一种特殊格式，允许在音乐CD各轨中加入文字资料，例如歌曲名称、歌手名称等，在支持CD-TEXT的CD播放机中可以在面板上的液晶屏幕中显示这些文字，这里不用钩选，因为这和各种游戏机的游戏光盘没有关系。

***MCN/ISRC：**影音制品国际标准编码。

***Error：**容错处理，如果光盘品质不好或者受损，个别地方数据读取也许会出错，这个功能允许用户选择在遇到数据读取出错时候的处理方式，具体方式有三种：Abort（遇错中止读取）、Ignore（忽略错误，继续往下读取）、Replace（替换），严格说来，此处应该选择Abort，这样当制作ISO的操作100%完成后，可以保证我们得到了一个数据完全正确的ISO，不过实际上我们的光盘来源非常复杂，甚至有些光盘是粗制滥造的，可是这些游戏光盘对于个人来说往往是唯一的，所以此处还是选择Ignore比较实际些，毕竟光盘本身如果能够在主机上运行得很好，纵然数据有错误，问题也不会很大，这样的光盘制作出的ISO在模拟器中运行的时候情况大致上和源盘是一致的。

***Jitter：**跳音定位，这个功能更多是针对音乐CD的，简单地说大致上是消除复制音乐CD跳音现象，这个功能有三种选择：Auto（自动）、Enable（使用）、Disable（禁用），建议选择Auto。

***Subcode：**子码（辅助信道数据），大致包含数字签名、ISRC、区段间隙等数据，这个功能的可供选择范围有：Auto、Fixed、Disable、Quick、Full，建议选择Auto。我们知道，一些加密软件光盘会强制程序检测Subcode来达到加密的效果，如果烧录软件不能读取Subcode，那么复制出来的光盘当然就不包含Subcode，于是就无法通过程序检测而不能够运行。

***Data Speed：**光驱读取程序数据的速度，可供选择的有1X、2X、4X、8X、12X、16X、MAX，在一般情况下，可以选择MAX，也就是以光驱所能够达到的最大速度来读取，如果遇到质量不好的光盘，也可以选择较低的速度以增强激光头对数据的识别能力。

***Read Retry：**读取重试次数，建议不要改动缺省数值。

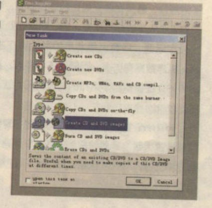
***Subcode：**子码长度，建议不要改动缺省数值。

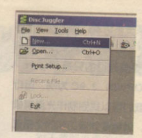
以上的功能选项全部设定好后，就可以点击“Start”了。至此，制作ISO的进度正式开始，大约10分钟左右（视游戏容量和光驱速度的不同而略有差异）就能够制作出*.BIN+*.CUE格式的镜像文件了。

至于Track Selection、Sector Selection等不在上面所列出的A、B、C当中的选项，由于和制作整盘镜像方式的ISO没有关系，所以本文不作介绍。

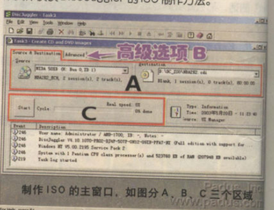
二、DiscJuggler

DiscJuggler就是俗称“毒蛇”的专业级烧录软件，是我们日常所接触到的各种烧录软件中功能相当强大的一个，且不说它的烧录、备份功能，单说它能够支持无限多烧录机的绝技就是令其它任何烧录软件望洋兴叹了。理论上，如果我们的PC机有6个PCI槽，每个PCI插槽都插接一块支持15个设备的40M或80M的SCSI卡，然后再给每块SCSI卡都连接上15台SCSI烧





录机（AGP接显卡、IDE接通光驱和硬盘），那么就可把PC机打造成一台拥有90台烧录机的“超级烧录霸王”想想看通过DJ让90台烧录同时工作的壮观景象吧！当然了，多烧录机的支持并不是我们需要的，制作ISO才是我们谈论的重点DiscJuggler是制作DreamCast游戏光盘镜像文件的最佳工具！此外，用DiscJuggler来制作SS、PS、3DO光盘的ISO也毫无问题（不过考虑到模拟器的相容性问题近期DiscJuggler还是更适合于做DC的ISO，但如果是想用DiscJuggler来复制光盘，那就无所谓了，呵呵！）。我们以DiscJuggler 4.10.1070-PRO2版本为例来具体谈谈DiscJuggler的ISO制作方法。

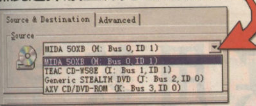


制作ISO的主窗口，如图分A、B、C三个区域

运行DiscJuggler后，我们在New Task窗口中选择Create CD and DVD image（如果New Task窗口没有自动跳出来，那么就点击DiscJuggler窗口菜单中的File，并且选择File中的New，就可以打开New Task窗口了），并且点击OK，就可以进入制作ISO的窗口了，图中我们用红线把设定源盘的读取光驱、设定ISO文件的目标路径文件名框在一起，划分为A区域，而把Advanced（高级功能）划分为B区域，我们分别对A区域和B区域作单独的介绍。

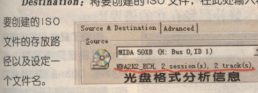
A区域、Source & Destination

Source：手动设定源盘的读取光驱，例如PC中安装有两块光驱，分别是E盘和F盘，如果把将要制作ISO文

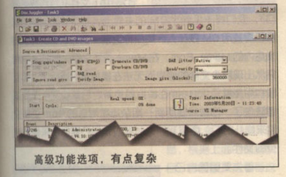


件的源光盘放在E盘，那么就在此处选择E盘，方法是单击向下的箭头展开全部的光驱列表，并从中选择，选好后，将会显示出对源光盘的格式分析信息。

Destination： 将要创建的ISO文件，在此处输入将要创建的ISO文件的存放路径以及设定一个文件名。



B区域、Advanced


高级功能选项，有点复杂

在Create CD and DVD images窗口点击Advance就可以打开高级功能选项。

****Scan gaps/indexe：*** 扫描Gap、Index等光盘布局信息，建议打上钩。

****ISRC and UPC：*** ISRC是International Standard Recording Code的缩写，意为国际音像制品标准编码，UPC是一种商品条码，个别加密光盘会校验这些编码信息以达到加密的目的，钩选此项可保证将这两种编码也复制到ISO中去。

****CD-TEXT：*** 同上文，此处不另述。

****Ignore read error：*** 不理会读取错误，建议钩选。

****R-W (CD+G)：*** 用于特定应用的文本与图形编码，比如用于CD+G（前些年曾经出现过的可以在电视上显示歌词和简单图形的一种CD唱机），钩选此项可以将R-W subcode原样复制到ISO中。

****PQ：*** 简单说就是光盘子码中的两种码，对于我们制作PS、3DO、DC等光盘意义不大，选不选都可以。

****RAW read：*** 以原始的二进制数据模式读取，保证了高度的1：1还原性，钩选！

****Verify Image：*** 校验镜像，如果时间充裕，也可以钩选此项，用双倍的时间来保证ISO数据的正确性。

****Truncate CD/DVD：*** 这是截取光盘长度的意思，比如钩选此项我们就可以略过超出标准光盘容量部分的内容，这当然不能钩选了，否则做出来的ISO也许会不完整。

****Overburn CD/DVD：*** 这就是俗称的"超烧"，举个例子说就是往700M的光盘中烧录710M的数据。不过在我们的理解中，一般超过74min的光盘都应算作超烧的范畴吧，现在700M的CDR多的是，而烧录机也都能吃这样的盘，所以已经不是问题了，此处无需钩选。

****DAE jitter：*** DAE（digital audio extraction）jitter就是截取音轨时的跳音控制，选择缺省值Native即可。

****Read/verify：*** 读取和校验光盘时光驱的读盘速度，此处可以选择最大值MAX，如果遇到读取困难的现象，可以调整为8X或更低的速度。

****Image size (blocks)：*** 镜像文件尺寸缺省值是360000块，相当于80分钟或者700MB的容量，这已经足够用了。

设定好A和B区域后，就点击C区域的Start吧，当工作进度达到100%以后，DiscJuggler的CDI格式镜像文件就做好了。

Ok，CDRWIN和DiscJuggler各自的镜像文件制作方法，已经介绍完了。接下来要说的就是大家制作ISO文件，在高度还原源光盘数据和格式的情况下，最好能够多考虑与主流模拟器的相容性，以此为标准来选择适合的烧录软件，以免辛辛苦苦制作、上传、下载的数百兆数据成为废物。此外，如果可能，最好将ISO文件的制作软件名称和版本号标示于配套说明文档中，这样可减少大家在使用中可能发生的问题。

好了，请赶快去安装上文介绍的烧录软件并把你们最宝贵的游戏CD做成ISO贡献出来吧！



实用教学

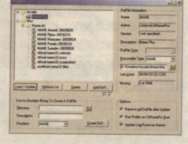
图／文：EMU-ZONE／Puyol

简介

ClrMamePro，很多人习惯简称之为CM，是一款与Romcenter齐名的Rom管理工具。RC（Romcenter的简称）凭借简单易用的软件界面受到众多新手的欢迎，CM则一直是专业人士的首选。不过随着CM软件自身的不断改良，很多新手也渐渐着迷于CM的实用性。杂志每期附送光盘内的Rom都是经过CM整理的，应很多读者的对整理Rom Diy的需求，笔者决定写一篇CM实用教程，以方便众多对CM苦手的朋友。

Profile（数据窗口）

软件的下载、解压、安装过程略过，双击CM的主程序cmpro.exe，会弹出如图所示的画面（如果是第一次运行该软件还会弹出一个欢迎信息对话框），这是软件的数据窗口，整理Rom的第一步必须从这里开始。窗口中左侧显示的是用于校验Rom的数据文件列表，你可以从中载入（Load/Update）、刷新列表（Reflesh List）、删除（Delete）和从别处新增数据文件（Add DAT...）。左下方允许使用者自己从模拟器中导出校验数据文件（从模拟器中导出的校验文件对于该模拟器来说是最精确的），目前支持由CM导出校验数据文件的模拟器有Mame、Raine、Mess、PinMame四种，它们的校验引擎都保存在CM的engine.cfg文件中。右上角显示的是在左边数据窗口中选中的数据信息，而如果你把右下角Options中的第二栏的钩去掉的话，CM每次运行之前就不会弹出该窗口了（不建议去掉）。



修补已经存在的错误Rom



选取了其中一个数据之后（假设是杂志光盘上的Mame Chang校验数据文件，需要将其解压到CM安装目录下的datfiles目录下或者将dat文件托拽到数据窗口），我们终于见到了CM的主界面，接下来要明确的是自己需要用CM做什么。如果你之前一直在收集整理杂志光盘内的Mame Rom，在Mame更新之后一些旧的Rom突然出现缺少文件的信息而无法在模拟器中运行了，那么很有可能就是该Rom在模拟器更新之后某些文件改变或者缺失了，你就需要用新一期杂志所附送的Rom更新文件来修补它们，所以我们这时就应该用扫描窗口来修补缺少的文件。

首先要明确自己原来拥有的Rom中缺少什么文件，点击Settings按钮进入设置窗口，按下Add设置好你原来的Rom所在路径为扫描路径。确认后回到主界面，再点击Scanner按钮进入扫描窗口，在左上角选择你所需要扫描的对象（一般来说要整理一般的Rom只需要钩上Sets和Roms这两个选项就够了），然后设定好各项参数：

*Sets：Rom整合后的名称。

*Roms：压缩包内的Rom文件。

*Splite Sets：分裂格式，权威组织Mame所推荐的最佳Rom结构。

对于0 CRC文件的处理方式：为了得到检测信息我们选择Show All（显示全部信息）。

•Check（检测的项目）。

•Missing：丢失的文件。

•Case：文件的书写方式（大小写），一些特殊的机种或系统对这方面很敏感。

•Unneeded：无用的文件，比如Rom压缩包内的TXT说明文件。

•Name：文件的名称是否正确。

•Size：文件的大小是否正确。

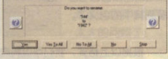
•Checksum：校验和，简单的扫描不需要钩上这项。

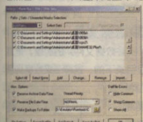
•Fix：是否需要修正错误的项目，钩上后会自动在原文件的基础上进行修补。

当然你也可以钩上Options中的第一项，这样在发现错误并具备修正条件的前提下软件会先提示你是否进行修正。Options中第二项是是否在扫描结束后弹出扫描结果窗口。

一切设定好后就可以点击Scan...（扫描按钮）开始扫描了，在扫描过程中后面的结果窗口会列出错误信息，根据上面的检测项目，你应该不难看懂这些信息，那么接下来需要进行的就是用光盘附送的Rom来进行修补了。

我们要将光盘中的Rom目录设定为修补用的目录，点击Settings按钮进入设置窗口，在左上角的下拉框中选择Add-Paths，然后点击Add...，选择光盘中的Rom路径然后确定推出到主界面，再次点击Scanner按钮进入扫描窗口。在扫描窗口中将需要检测的几项和Fix复选框都钩上后，点击Scan...就能够进行扫描了，在扫描途中如果钩上了Options中的第一项，那么在遇到可以修正的情况下软件会弹出一个对话框提问你是否进行修正，而如果没有钩上的话软件就会自动修正问题。待修正结束后你可以再运行一次Scan...，如果没有出错信息就说明你的Rom已经修正好了，在模拟器中运行不会再有问题。

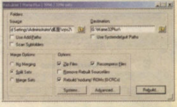




重建完美的Rom

如果你是一个追求完美的Rom收集狂，那么Rebuild应该是你的首选。它是将所有的Rom按照最新的校验数据所规定的Rom结构对Rom进行一遍全新的重建，理论上这样校验出来的Rom才是最完美的，CM正是因为拥有Rebuild的准确性才使众多专业Rom整理人士选择了它，RC的功能其实就大致相当于CM的Scanner。Rebuild可以修正一些Rom压缩包内的注视信息以及检测到破损的Zip文件，以至于很多人在拿到最新的Rom时都要进行一次全面的Rebuild。

现在假设你有一批旧版本的Rom，在模拟器更新之后它已经无法适用于新版本的模拟器了，那么就需要进行Rom重建（Rebuild）了。在CM主界面点击Rebuilder进入重建窗口，这个窗口可比Scanner要简单多了。最上面的目录设置栏（Folders）包含了源文件目录（左边）和目标文件目录（右侧，即重建后的Rom所放置的目录），我们需要做的，只是把旧的、有问题的Rom目录设置为源文件目录，然后再定义一个重建后的目标文件目录便可以进行Rom的重建了。目标文件目录设置下的两项分别表示是否使用设定窗口中的修补目录和是否检测目标文件目录下的子目录，前者一旦钩上就默认修补目录为目标文件目录，后者钩上的话就会检测目标目录树形结构下的所有子目录（前提是该目录下拥有子目录）。右侧的目标文件目录下的使用系统默认目录（Use Systemdefault Paths）是针对前面提到的子目录扫描量身定做的，一些人在将他的Rom分类的时候习惯按照机种的系统来分类存放。点击下面的System按钮你可以看到这些系统的划分和对应的Rom存放目录，专业人士一般把它们放在一个总目录下的若干分类子目录下。一旦使用了



系统默认目录，那么重建后的Rom都会放到这些分类目录中。

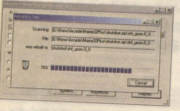
设定好目录后，下面的合并规则（Merge Options）还是推荐选用最合理的Splite方式，右下角的Options栏在这里简单给大家说明一下：

*Zip Files：如果你的源文件目录中存在琐碎的单个Rom文件，并且这些文件在重建后属于正确的Rom压缩包中，那么钩上这项可以让其被压回到Zip中。

*Recompress Files：在重建Rom的时候对已存在的Rom进行重新压缩，这样可以检测到一些不易察觉的破损压缩包。

*Remove Rebult Sourcefiles：在重建结束后删掉用于重建的源文件，个人不推荐钩上。

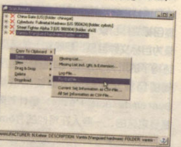
*Rebuild 'nodump' ROMs（0-CRCs）：对一些没有0 CRC的Rom文件以空白的方式填充，相当于扫描窗口中的Creat Missing。这些文件一般都是校验数据的问题所导致，即使缺少也不会影响游戏的正常执行，不过完美的收藏家通常把这些都作为Rom完整性的一部分。



一切设置好之后，点击Rebuild按钮，你就能目睹Rom的重建过程，经过漫长的等待后，你便拥有一批经过重建的完美Rom了。

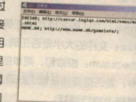
高阶应用

与朋友通过校验数据之间的交流来补全你的Rom：假设你在Rebuild之后发现自己仍少了不少Rom，那么你可以通过与朋友交换你的校验文件来补全它们，这里就必须运用到Scanner里面的Fix dat功能。将Rebuild之后的Rom目标文件目录设置为Rom目录，然后到扫描窗口（Scanner）中进行一遍扫描，之后在扫描结果窗口中点击右键，选择Save→Fix-datfile，便可以得到一份专门用于Rebuild的修正校验数据，里面记载的是你所缺少的Rom信息。把这份数据文件交给你的朋友，他就能用重建窗口（Rebuilder）做一份修补Rom给你。这里需要注意的是，在制作Fix dat之前你的Rom最好已经0Rebuild，以避免在之后制作出的Fix dat中存在不必要的语法错误。



通过url来补全你的Rom

CM具备通过urls.ini文件直接连接到Rom网站去寻找相关Rom的功能，目前里面存储的只有两个网站：Mame.Dk和Caesar。不过你可以根据既定的格式打开urls.ini文件手动添加：

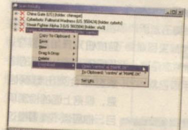


CAESAR;http://caesar.logiqx.com/html/emus/multi/mame/; .shtml

MAME.DK; http://www.mame.dk/gameinfo/

我们可以看到文件的书写格式很简单：

网站名称;网址;(.后缀名)



前面的网站和网址很简单，至于后面的(; .后缀名)这部分是可选的，如果不输入就直接打开网页，输入的话会直接打开缺少的Rom，后缀名就是Rom的后缀名称，还是不明白的可以在扫描结束后的结果窗口右击→选择Download就可以很直接的了解到其中的含义了。

根据以上格式，我们可以将自己知道的Rom网站相对路径添加进去，让CM直接进去寻找缺少的Rom，这样就可以通过自己动手添加Rom的自动搜寻引擎了。

归类管理你的校验数据文件

CM在收到新的Dat（校验数据文件）的时候，是直接将它们放在datfiles的根目录下的，这样一来数据列表就会显得过长。有没有想过将它们分类管理呢，其实很简单，只需要在datfiles目录下

分类

，也就能用重建
。这里需要注意
已经0Rebuild，
不必要的语法错

开urls.ini文件手
iqx.com/html/
.dk/gameinfo/；
单：

前面的网站
和网址很简单，至
于后面的(；.后缀
名)这部分是可选
的，如果不输入就
直接打开网页，输
入的话会直接打
开缺少的Rom，后
白的可以在扫描结
就可以很直接的了

知道的Rom网站相
缺少的Rom，这样
搜寻引擎了。

文件) 的时候，是直
，这样一来数据列表

分类

手动建立相应的子目录，然后再把相应的Dat文件放进去就可以了。但是需要注意的是如果你之前调用过的Dat文件在移动之后，由于调用后会在settings目录内生成对应的CM用设置文件。这样的话你还必须在settings目录下建立相应的子目录，把对应的cmp文件拷到分好类的子目录内。分好类的校验文件列表如图所示，直观明了，以后创建的和新加入的校验文件都可以放在新的分类目录中，不会再出现因为凌乱的数据列表而在众多的Dat中找不到所需的校验文件的情况了。

创建自己的校验数据文件

通过上面的教程，大家可能会发现软件主界面中还有两个按钮没有用到，那就是Merger按钮和About按钮。老实说前者对于CM来说与鸡肋无异，至少我感觉既然有了Rebuild这项功能之后Merger可以说是可有可无的了。那么剩下那个About按钮我相信很少人会去过问，但是里面有个功能确是不得不说，那就是Dir2Dat功能。点击进入后会弹出一个窗口，在这里你只需要选择好需要扫描的目录和创建的Dat文件名就行了，上面的各项参数看个人喜好设置。如果你仔细阅读了本文，对那些选项就应该不存在太大的问题了。

常见问题Q&A

Q：CM能像RC那样支持Zip格式的校验文件吗？

A：当然可以，你可以在校验数据窗口下点击Add...，可以选择Zip格式的文件，如果Zip内包含多个校验文件，你可以有选择性地调用或者全部调用。

Q：为什么CM会提示我缺少那么多文件？

A：如果不是你用错了校验文件，那么就只有照它提示的老老实实去修补了。

Q：为什么我的CM在接收Dat或者扫描、重建Rom的时候会经常死机？

A：将你的虚拟内存设大些，或者在使用前整理一下硬盘。

Q：我用官方的校验文件校验过后，Rom已经没有问题了，为什么在模拟器上运行游戏却仍然会出现错误提示？

A：一些非官方的模拟器改版对应的Rom格式会与官方的有少许出入，你可以尝试用改模拟器特设的校验数据或者自己创建一个用于该模拟器的校验文件来对Rom进行扫描和重建。

Q：为什么我很多Rom都提示缺少文件，并且都是相同的几个文件？

A：很有可能这几个文件属于某个系统的BIOS文件，而最近的模拟器更新后BIOS经常有变动，你只需要找到这几个BIOS文件就能解决了。

Q：BIOS一定要放在游戏的Rom里面吗，为什么我只找到一个neogeo.zip便所有的文件都又没问题了？

A：Mame的Rom结构规则中，BIOS是可以分离出来也可以合并到Rom当中去的，你只需要拥有这些BIOS文件并把它们放到Rom目录中就行了，CM同时支持合并了和分离了的BIOS结构。

简单把ClrMamePro这个Rom管理工具给介绍完了，希望对有意了解Rom整理的朋友能够起到一定的帮助，由于篇幅和本人能力所限，很多专业用法无法一一涉及到，大家在阅读本文的时候如果遇到什么问题或者有什么建议可以来信与笔者讨论。





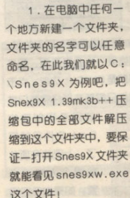
SFC加密大作运行详解

文／西安 魔王连狮子

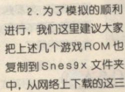


《Star Ocean》（星之海洋）、《Street Fighter Alpha 2》（街头霸王Alpha2）、《Far East of Eden Zero》（天外魔境零）等游戏都是超级任天堂后期几款非常有影响力的大作。可是这几款游戏却经过SPC7110、SDD1等特殊芯片的加密，一时间没有一款模拟器能够正常运行，致使我们无法通过模拟器见其真容，这也一度成为模拟器爱好者的一块心病。直到2001年，Dejap小组启动了对这些游戏的解密计划，他们找到了类似于CPS2 ROM通过XOR文件在内存中的异或运算来得到正确Rom的破解方法。经过不懈的努力，Dejap陆续发布了针对每一款游戏的解密包，为模拟运行这些加密游戏立下了汗马功劳（细心的模拟器爱好者经过长时间的追踪收集，都可以收全这些至关重要的解密包文件）。而模拟器开发者们也没有闲着，一直高举SFC模拟大旗的ZSNES和Snes9X在长期的竞争之后也走到了互助合作的道路上来。在这两个模拟器开发团队的研发下，DSP、Super FX、SDD1、SPC7110等等特殊晶片以及RTC（Real Time Clock实时时钟）的模拟也先后被攻克，至此开创了超级任天堂几乎完全模拟的新篇章！

如今，曾经让模拟器爱好者望洋兴叹的《S D Racer》、《Suzuka 8 Hours》、《Doom》、《星之海洋》、《街头霸王Alpha2》、《天外魔境零》等都能够顺畅的运行于ZSNES和Snes9X了，不过《星之海洋》、《街头霸王Alpha2》、《天外魔境零》却因为有着略为特殊的运行方法而困扰了部分接触模拟器不久的朋友们，常有网友向我抱怨他们不能如愿运行这几个游戏，那么今天就借这个机会向这部分朋友们详细介绍一下这三个游戏的具体使用方法，Let's go!



建议用Snes9X 1.39mk3b++版来运行，这是所能找到的最新版本，在各个方面理所当然也是最好的。



1.在电脑中任何一个地方新建一个文件夹，文件夹的名字可以任意命名，在此我们就以C:\Snes9X为例吧，把Snex9X 1.39mk3b++压缩包中的全部文件解压缩到这个文件夹中，要保证一打开Snes9X文件夹就能看见snes9xw.exe这个文件！



2.为了模拟的顺利进行，我们这里建议大家把上述几个游戏ROM也复制到Snes9x文件夹中，从网络上下载的这三个ROM文件名通常是Star Ocean (J).SMC、Street Fighter Alpha 2 (U).SMC、Far East of Eden Zero (J).SMC。

3.在Snes9X文件夹中新建一个名为SOCNSDD1的文件夹，注意这个文件夹的名字必须是SOCNSDD1，不能有任何误差！打开从网络上下载的《星之海洋》图像解密包v4.0，把解密包中的全部三个文件放入这个SOCNSDD1文件夹中！要保证一打开SOCNSDD1就能看

详解

都能够顺畅的运行
海洋》、《街头霸王
为特殊的运行方法
，常有网友向我抱
今天就借这个机会
游戏的具体使用方







J).SMC、Street
t of Eden Zero

为SOCNSDD1 的
SOCNSDD1，不
星之海洋》图像解
个文件放入这个
OCNSDD1 就能看

见sdd1gfx.dat 和 sdd1gfx.idx 这两个文件！

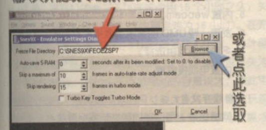
4.在Snes9X 文件夹中新建一个名为 sfa2sdd1 的文件夹，此文件夹的名字必须是 sfa2sdd1！打开从网络下载的《街霸 Alpha2》图像解密包 v2.0，把解密包中的全部三个文件放入 sfa2sdd1 文件夹中！要保证一打开 sfa2sdd1 文件夹就能看见 sdd1gfx.dat 和 sdd1gfx.idx 这两个文件！

5.在Snes9X 文件夹中新建一个名为 FEOEZSP7 的文件夹，此文件夹的名字必须是 FEOEZSP7！打开从网络下载的《天外魔境零》图像解密包，把解密包中的全部四十二个文件放入FEOEZSP7 文件夹中！同样也要确定一打开FEOEZSP7 文件夹就能看见这四十二个文件。

6.运行 Snex9X 1.39mk3b++（双击 Snes9xw.exe），在Snes9X 的主窗口菜单中，找到并单击 Options，在 Options 的下拉式菜单中，找到并点击 Settings。

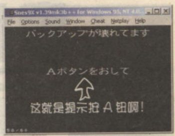
7.在随即打开的 Settings 对话框中 Freeze File Directory 一栏里，输入《星之海洋》和《街霸 Alpha2》的解密文件夹的所在路径，也可以点击 Browae 按钮，从打开的搜索窗口中选定。本例中《星之海洋》的解密文件夹SOCNSDD1 和《街霸 Alpha2》的解密文件夹 sfa2sdd1 都是在C:\Snes9X 中，所以就在 Freeze File Directory 一栏里输入或者选择 C:\Snes9X 即可，选好或直接输入好之后点 OK 确认，并退回 Snes9X 主窗口。至此，已经完成了对《星之海洋》和《街霸 Alpha2》的设定工作，也就是说这两个游戏已经可以玩了。

输入天外魔境零的解密文件的路径



8.《天外魔境零》的运行设置和上述两个游戏略有区别。运行《天外魔境零》，需要在 Settings 对话框中 Freeze File Directory 一栏里输入《天外魔境零》解密文件的路径。本例中《天外魔境零》的四十二个解密文件都在C:\Snes9X\FEOEZSP7 里面，因此只要在 Freeze File Directory 一栏里输入 C:\Snes9X\FEOEZSP7 并且点OK 确定即可！这样游戏就可以正常运行了。

9．第一次运行《天外魔境零》时，游戏会进行 SPC7110 芯片检测，提示按 A 钮（Snes9X 的 A 钮默认为键盘 D 键）进行第一次检测，然后RESET 一下模拟器（点击 Snes9X 主菜单 File 中的 Reset Game），过后游戏会提示按 B 钮（默认为键盘 C 键）进行第二次检测，检测完毕再 RESET，之后游戏才真正开始运行。初次玩这款游戏首先还必须输入当前时间，因为这个游戏内置了 RTC，游戏中的时间同生活中真正的时间一样运行。





另外简单介绍一下如何用 ZSNES 运行这三个游戏。目前 ZSNES 最新版是 1.36_WIP_0604，只要把 Zsnesw.exe 从下载回来的压缩包中解出来并且放到和上面所说的三个游戏的 Rom 以及各自的解密文件夹同一个目录中就可以正常运行了，在本例中就是 C:\Snes9X。

（本文提及的三款超任加密游戏 Rom 和相应解密文件以及配套模拟器本期光盘中已全部收录）

附：超级任天堂游戏卡带特殊芯片简介

SPC7110 — 用于《天外魔境零》卡带中的特殊芯片

Super FX — 用来辅助多边形计算的 21/10MHz 精简指令集处理器，用于《STAR FOX》、《DOOM》等游戏

SDD1 — 数据解压缩芯片，用于《星之海洋》和《街霸 Alpha2》图像数据加密

S-RTC — 真实时间系统处理芯片，使用于《大贝兽物语 2》

SA1 — 加速游戏运行的辅助芯片

C4 — 帮助进行角色计数、旋转画面、绘线的辅助协处理器，仅使用于《洛克人 X2》和《X3》卡带中

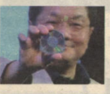
DSP1 — 在《Mario Kart》、《Pilotwings》、《SD Racer》、《Suzuka 8 Hours》等游戏中使用的数字协处理器，辅助图像计算。

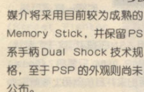
这些芯片在卡带中加入，既可以大大增强游戏的运行效果，又起到软件保护的作用。

掌機硬件漫談

图／文：好狼

SONY第一代掌机 — PSP





近日SCEI社长久多良木健在E3开展前夕的记者招待会上公布了索尼第一代便携式游戏主机：PSP（Playstation Portable）；同时宣布PSP将采用最新的存设备UMD（Universal Media Disc），UMD的大小为普通CD的一半，可存储高达1.8G容量的数据。同时久多良木健宣布PSP的纪录存储媒介将采用目前较为成熟的Memory Stick，并保留PS系手柄Dual Shock技术规格，至于PSP的外观则尚未公布。

Playstation Portable目前数据规格
1.使用6厘米UMD，最大容量1.8G；
2.使用16：9背光式TFT LCD，分辨率480x272；
3.可播放接近DVD画质的MPEG4动画；
4.可进行高速3D多边形运算；
5.对应USB2.0，配备记忆棒插槽；
6.PCM音源，内置立体声音响和立体声耳机输出；
7.内置式可充电锂离子电池；
8.预计2004年底发售。
预计加入规格
1.具备掌上电脑功能；
2.红外线传输系统；
3.配备触控面板（笔记本电脑式触控板）；
4.搭载WINCE或Linux操作系统；
5.高速网络接入设备（外接式）；
6.可输出图像至TV；
7.内置震动器。

在PSP这一震撼性消息公布以后，日本杂志举办了有关日本地区人们对于该主机吸引力的调查，并将调查层面分为消费者，游戏店和游戏开发者三部分，具体结果如下：

	期待	不知道	不期待
消费者	49.6%	32.4%	18.0%
游戏店	48.4%	44.2%	7.4%
游戏开发区	70.8%	27.1%	2.1%

*PSP最吸引人的要素是什么？

—消费者：

1.采用UMD大容量小光碟
2.3D画面
3.兼容Memory Stick
4.支持MPEG4播放功能
5.TFT LCD显示屏

—游戏店：

1.采用UMD大容量小光碟
2.兼容Memory Stick
3.TFT LCD显示屏
4.USB 2.0插槽
5.支持MPEG4播放功能

—游戏开发者：

1.采用UMD大容量小光碟
2.3D画面
3.兼容Memory Stick
4.支持MPEG4播放功能
5.TFT LCD显示屏

*对于PSP还有什么值得期待的功能？

—消费者：

1.与PS2的联机功能，就像GBA与GC那样。
2.支持网络。
3.更加持久耐用的设计。
4.TV输出功能。
5.更短的碟片读取时间，更低的耗电量。
6.最好可以将数据直接存储至UMD碟上，也可以将游戏下载至UMD上。

—游戏店：

1.内置手机功能。
2.无限通信功能。
3.与索尼电脑的连通性。
4.可以上网、查看E-MAIL。
5.内置webcam。
6.发售一些UMD的音乐或者电影等娱乐内容
7.多种颜色可供选择。
8.内置电视接收器。

—游戏开发者：

1.网络功能，可以随时随地玩网络游戏。
2.可播放DVD或者MD。
3.更少的额外功能，以降低生产成本。
4.更为耐久的电池。
5.外形小巧，重量轻。
6.内置webcam。
7.可发售一些商用软件。

由此看来，不管是玩家还是销售商或者开发者对PSP的期待度都相当高！其高容量和高性能不知道能给玩家们带来多大的感观享受，大家还是拭目以待吧！

任天堂GBA



美国任天堂近日公布GBA SP自从在北美发售以来，短短的十周之内已经卖出了一百一十万台。为了纪念百万销量达成，美国任天堂也正式发布了两款最新颜色的GBA SP。这两款GBA SP的颜色分别为火焰红和玛瑙黑，玛瑙黑那款早已经在其它地区发售，而火焰红那款新机确实给人以相当尊贵的感觉。这两款新颜色主机将于9月8日发售。

虽然现在任天堂GBA仍坐在掌机霸主的地位，但面对N-GAGE以及PSP等诸多超强力新掌机的夹击，在3D性能上是先天不足的GBA该如何应对呢？日前英国的游戏咨询站CVG再爆新料——任天堂将会在今年夏末随同《马里奥128》一道公布GBA 3D芯片GBA FX！从日本方面的消息透露：任天堂正在慎重考虑今年在欧洲举办大型展会的可行性，如果通过的话，他们将会展出《马里奥128》以及GBA的全新3D芯片。GBA FX是否存在？是否在欧洲展中公布？是制作一款强化版的GBA，还是能够让已经购买GBA的玩家们可以直接搭载该芯片？期待ing……

外设展望

日本CYBER Gadget公司宣布将推出一款定价2300日圆的GBA SP新型电池"CYBER Powerful Battery Kit"，这款新电池比GBA SP内藏的电池的使用时间约长1.6倍，在开灯的情况下可连续使用16个小时之久，关灯的使用时间则长达28小时（内藏电池为18小时）。在充电时间方面，比内藏电池的3小时要多花1小时，总计需4小时的充电时间，对于常玩GBA SP的玩家来说不失为一个不错的选择。不过由于这款电池的容量较大，因此电池的尺寸也比一般内藏电池的尺寸要大上一些，因此玩家要使用这款电池，必须还要另外准备专用的电池盖才行。-_-b 这样的手感……

游戏展望

主机:GBA	游戏名:光明之魂2
预定发售日:7月3日	定价:未定

在前作的基础上增加了男巫、忍者、武道家和僧侣四个角色。众所周知，前作是以多人游戏为卖点的，本作在多人游戏中加入了"对战"、"协力技"和"携手解开机关"等要素。还有"投道具"和"吹飞敌人"等新能力，相信是不少玩家期待已久的大作吧！



主机:GBA	游戏名:超级马里奥GBA 4
预定发售日:7月11日	定价:4800日圆

相信大家对《超级马里奥兄弟3》与《马里奥兄弟》一定不陌生吧，本作将收录《超级马里奥兄弟3》与《马里奥兄弟》的所有关卡，并对应"CardeReader+"，玩家可藉此增加新关卡与道具。现时预定将附家两张"Card e+"，"马里奥"迷们可不能错过哦！

主机:GBA	游戏名:我们的太阳
预定发售日:7月17日	定价:4980日元

先前介绍过的感光游戏《我们的太阳》终于在E3展上公布更多内容，除了受自然界光线影响外，游戏还加入了《鬼泣》类游戏的评分和解迷等要素，这些为手掌机游戏又多添了几分色彩，不过这样的游戏该如何模拟呢？



主机:GBA	游戏名:鬼武者战略版
预定发售日:7月25日	定价:4800日元

"《鬼武者》系列"一向以动作吸引玩家，本作则属于战棋类（S.RPG），不知道是否让人另有一番感觉呢？本作除了继承"《鬼武者》系列"的使用魂强化武器与防具以外，还可以用各种幻魔石合成武器，看来这又将成为玩家研究讨论的新话题了。

缤纷暑期又快到了，大家开始手痒了吧？特别是刚高考完的同学！尽情玩吧！

COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net

SD GUNDAM G-GENERATION MONO-EYE GUNDAMS





模拟器	厂商	类型
WSCAN	BANDAI	SLG

图/文：小侃 SCIROCCO

·前言·

《独眼高达》——让众多模拟迷和高达迷翘首期盼的游戏，其ROM档案不久前终于在网上放出了。没有WSC机的朋友们，也可以静静坐在电脑前体会这没有喧哗却味道十足的大作了。为什么这么说呢？依笔者看，现在的机战和高达类SLG出得太频繁，尽管也都十分精彩，却始终不能给十年前一直玩到现在的机战老FANS带来足够的感动。个中原因很难几句话说清楚，其中有系统的改变，还有游戏取向和定位等问题。如果那些狂热的高达游戏迷不是很喜欢喧哗必杀SHOW的话，尽可以体会一下这部剧情严整精练，战斗平衡有趣，事件众多复杂，养成无法收手的高达SLG大作。

这部作品推出于去年9月，与PS2上的《SD GUNDAM G-GENERATION NEO》推出于同一时期，算是BANDAI面向家用和便携游戏市场同时力推的高达SLG作品。《NEO》与《机战ALPHA 2》类似，都采用了发源于WSC上大受好评的"《SD GUNDAM》系列"小队作战系统。而《MONO-EYE GUNDAM》作为《SD GUNDAM GATHER BEAT 2》的POWER UP版本，包含了全部重新制作的关卡，强化的画面效果，崭新的原创机体和剧情，还有齐全的事件和音乐、图鉴欣赏模式。概括说来，本游戏就是一部便携的浓缩25年高达动画的传奇。

从模拟方面来说，日本强人TOSHI的WSC模拟器WSCAMP0.21就能很好模拟这个游戏。另外，据台湾模拟老大Billy Jr.称，这个模拟器的声音模拟是非常不错的，但需要一块好的声卡。笔者自己曾在SBLIVE 5.1和YAMAHA 724的声卡上都测试过这个游戏，SBLIVE的声音回放比较悦耳，背景BGM的鼓点声都能听到，但另一块声卡就差很多。所以在此强烈推荐用一块比较好的声卡来玩这个游戏。

·游戏简介·


▲纠缠不清的因缘

玩过前作《GATHER BEAT 2》的朋友应该可以很快上手这个游戏。与前作稍有不同的是驾驶员的乘换安排和能力查看统一用"一览"来安排。机体开发系统的PLAN和人物的ID指令大多已经更换，初期的机体仅凭芯片就想获得后期的原型机可能性不大。本作的人物关系表也比较复杂，许多有关系的人组队会有很强的援护和加强效果，典型例子就是アム口、ララァ、クワトロ的共同小队，后期坐上强力机体后就是一切敌人的噩梦。"交信"仍然是很重要的游戏手段，很多场合可以说得有关系的敌方驾驶员，而且许多地方的说得程序是严格遵循原作的，以下会详细介绍。

·流程攻略&全事件表·

STAGE00-出会い

EVENT：セラの出会い

收获：カスタムパーツ

STAGE01-ホワイトベース追撃

击坠ホワイトベース过关。第三回合或ホワイトベースHP1/2以下，敌援军上方空域登场。

交信：シャア和セイラ→セイラ撤退



STAGE02-覚

一回合后セラの

ラ暴走停止。

EVENT：セラ

交信：シグ和セ

セラ暴走停止后。

收获：スナイ

STAGE03-

5回合以内过关

交信：シャア和

ン（ガトー2回）

ハマーン和シ

EX STAGE0

ブライド舰队登

后篇。

EX STAGEC

EVENT：ケン

ーVSアレックス

シャの死。

交信：バーニ

リスーアレックス

军，クリス过关后

STAGE04-

ンダム会继续留在

EVENT：ララ

交信：ハマー

正常 シャア和セ

收获：クリア

E GUNDAM



…商	类型
…DAI	SLG

/ 文：小侃　SCIROCCO

介·



▲纠缠不清的因缘

…比较复杂，许多有关系
…效果，典型例子就是アム
…、后期坐上强力机体后
…然是很重要的游戏手段，
…驾驶员，而且许多地方的
…下会详细介绍。

…事件表·

…ス追撃

…第三回合或ホワイトベー



STAGE02-覚醒

一回合后セラの危机发生。→让シグ与セラ交信，セラ暴走停止。

EVENT：セラの危

交信：シグ和セラ→セラ暴走停止。アイン和シグ←セラ暴走停止后。

收获：スナイパーライフル

STAGE03-ソロモン撤退戦

5回合以内过关，进入EX STAGE1。

交信：シャア和セイラ　　シャア和ガトー、ライデン（ガトー2回）　　ジョニー・ライデン和シャア、ガト　ハマーン和シャア、ララァ

EX STAGE01-ポケットの中の戦争 前編

ブライド舰队受到攻击就会发生ミアン的事件，进入后篇。

EX STAGE02-ポケットの中の戦争 後編

EVENT：ケンプファーVSアレックス　　ミーシャの死。

交信：バーニィ和クリス→アレックス加入我军，クリス过关后放弃アレックス，加入我军。

STAGE04-光る宇宙



自军一回合后，アムロ与ララァ战斗，ララァ死亡。ララァ被击破后，シャア陷入精神错乱状态。

里技：让持有攻击上升系ID指令的角色组队，配置在ガンダム（アムロ）移动到的地点周围并使用ID。敌人回合时，若击破ガンダム，ララァ就会留下。HP是0的ガンダム会继续留在地图上，但不会对游戏有影响。

EVENT：ララァの死

交信：ハマーン和シャア（精神错乱）←シャア恢复正常　シャア和セイラ（800EXP）

收获：クリアランスパーツ

STAGE05-宇宙要塞ア・バオア・クー

上关若ララァ生存，本关シャア会变做LV 55的超级シャア。

EVENT：ソーラレイ発射　　ラストシューティング←シャア、アムロ的战斗，アムロ击破后→ギレンの死

交信：ハマーン和シャア←ハマーン，シャア分别和アムロ战斗后。 セラ和シグ　　マツナガ和シャア　　ジョニー・ライデン和マツナガ

▲弑父的吉伦・扎比做梦也没想到会死于亲妹妹之手。

STAGE06-裏切りの宇宙

EVENT：セラの死　　真オープニング

STAGE07-ジオンの残光



▲搭载了绝大威力核弹的恐怖机体

第四回合开始，デラーズ脱离空域出现敌援军六机。

里技：ガトー被コウ以外的人击坠，过关后补给GP02A。

EVENT：ガトーとコウ、決着

交信：シン・マツナガ和ガトー　シグ和ガトー　ジョニー・ライデン和シン・マツナガ

STAGE08-駆け抜ける嵐

里技：用除ガトー外的人打倒コウ，过关后补给得GP03S。

EVENT：第3軌道艦隊登場　　ガトー突撃→ガトー被クワトロ救出，过关后ガトー加入我军。若未发生此事件ガトー被击坠，ガトー阵亡。

收获：ガンダリウムガンマ

▲双重意义下的男人之间对决

STAGE09-黒いガンダム

シグ与アイン战斗，或カミーユ与アイン战斗→アイ

ン战斗后撤退。

EVENT：セラ、再び

STAGE10－再会



シゲ与ミアン组成小队，击退アイン。シグ不和ミアン组队，或组队后不攻击アイン，シグ将不会改变ID，几回合后，アイン自行撤退。カミーユVSライラ

EVENT：アイン撃退 ←シゲ与ミアン组成小队 →ジゲ的精神指令变化　　ミアンとの再会

交信：クワトロ和エマ→エマ加入エゥーゴ　　コウ和ガト

收获：アップグレ　ドパ　ツ

STAGE11－アクシズからの使者


▲极具魅力的摄政女及NT机师

ネオジオン军5台以下时ティターンズ撤退，ネオジオン全灭后过关→进入Z路线。

ティターンズ军5台以下时ネオジオン撤退，ティターンズ全灭后过关→进入ZZ路线。

EVENT：アクシズとの会

以后进入分歧，Z路线关名编号为A，ZZ路线编号为B。

STAGE12A－ホンコン・シティ



敌人部队全灭后，アイン登场。ジェリド击破后，换乘ガブスレイ。カミユ（ガンダムMk 2）与ジェリド（ガブスレイ）战斗，アムロ将Z给カミーユ。否则第6回合アムロ搭乘专用Z高达登场。12回合以内过关进入EX STAGE。

交信：カミーユ和フォウ←　一次战斗后→フォウ撤退　　カツ和サラ←　一次战斗后→サラ攻击カツ　　ミアン和ウッソ

收获：バイオセンサー

EX STAGE03A－ガンダムX起動


▲高达世界的"金蛇郎君"？

特别模式的场合，过关后ティファ加入我军。

EVENT：サテライトキャノン ←ガロ　ド与フロスト兄弟战斗。

STAGE13A－永遠のフォウ


▲又是能引起高达FANS无限感慨的一对

EVENT：フォウの死─

ホンコンシティ中若カミー和フォウ没有交信。　フォ救出←在ホンコンシティ─中若カミーユ和フォウ有交信再度交信。

交信：カミーユ和フォウ ←カミーユ　和フォウ战斗 カツ和サラ

收获：インコム

STAGE14A－ガラスの王国

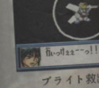
第2回合（ネオジオン终了），ティターンズ登场。能让ネオジオン军接近王城，否则GAME OVER。

EVENT：ヒイロとリリーナ

交信：カミーユ和レコア←クワトロ和レコア发生战斗

收获：バイオセンサ

STAGE15A－ダカールの日



シロッコ的HP在1/2以下，若カツ和シロッコ发生战斗，サラ为保护シロッコ死亡。

特别模式的场合，过关后セイラ加入我军。8回合内过版可进入EX STAGE

EVENT：Z発動 ←カミーユ（Zガンダム）与シロッコ战斗，カミーユ习得「ハイパー化」。

EX STAGE04A－最後の勝利者



EVENT：ゼロシステム発動 ←击倒ゼクス后

收获：ハイクリアラ

ンスパーツ。

STAGE16A－

エマ（スーパー 死亡，エマHP变成 ギンナガム击 复活。次回合，キン 和ザビーネ让TURN 退。

ガロード（ガ X）与フロスト兄弟 能，ガロード第3

EVENT：エマ ボーンVSターン のフォウ中フォウ

STAGE17A－

ブライト救出 动，发现ストラ 不发生。

交信：シグ 能杀ディアナカ

收获：｜フ

STAGE18

ジュドー ZZハイパー化 化」)。

EVENT： ユの怒り←カ

STAGE

将コロニ HP被削减一半 ロニーレー 功。

EVENT

起動



界的"金蛇郎君"？！

T：フォウの死←在
ティ中若カミーユ
有交信。　フォウ
ホンコンシティー话
ーユ和フォウ有交信，

カミーユ和フォウ
ュ　和フォウ战斗后
ラ
インコム

ィターンズ登场。不
AME OVER。

トロ和レコア发生过



可进入EX STAGE。
(Zガンダム)与シロ
ー化」。

EX STAGE04A－最後
勝利者
EVENT：ゼロシステ
発動 ←击倒ゼクス后。
收获：ハイクリアラ

ンスパーツ。

STAGE16A－敵、新たなり

エマ（スーパーガンダム）与ヤザン战斗→ヘンケン死亡，エマHP变成1。

ギンナガム击破后，复活。次回合，キンケドゥ和ザビーネ让TURN X撤退。

▲宇宙海盗团！

ガロード（ガンダムX）与フロスト兄弟战斗时，サテライトキャノン使用可能，ガロード第3 ID习得。

EVENT：エマとレコア ←エマ攻击レコア。 クロスボーンVSターンX　　マウアーの死←STAGE13永遠のフォウ中フォウ死亡。

STAGE17A－月光蝶



ウッソ接近ギンナガム后用「光の翼」对抗月光蝶。アーガマ到达月面都市，ブライト救出，ハリー登场。

ブライト救出后，让ハリー沿城的正面（下）城壁移动，发现ストライクガンダム。若不配属ハリー，事件将不发生。

交信：シゲ和セラ　　ブライト和フィル←交信前不能杀ディアナカウンター军 。

收获：Iフィールド

STAGE18A－宇宙の渦（前）

ジュドー／シロッコ战斗，战斗后ZZ的HP1/2以下，ZZハイパー化，シロッコ撤退。（ジュドー习得「ハイパー化」)。

EVENT：カツの死 ←カツ与ヤザン交战。　カミーユの怒り←カミーユ与ヤザン交战。

STAGE19A－宇宙の渦（後）



将コロニーレーザーHP被削减一半以上后，コロニーレーザー制压成功。

EVENT：フロスト兄弟の策謀　←由フロスト兄弟破坏月光蝶系统。



月光蝶vs光の翼　←由ウッソ（V2）击破ギンガナム，以「光の翼」突击复活的TURN X，击破。

收获：ハイメガキャノン

STAGE20A－宇宙を駆ける

5回合内必须守住コロニーレーザー。



EVENT：ジェリドの最期 ←カミーユ与ジェリド战斗。　「掌の上で」←カテジナ生存时，ウッソ和シロッコ战斗。

クワトロ散る←クワトロ（百式）与ハマーン战斗。「サザビーの力」←クアトロ（サザビー）与ハマーン战斗。

「Z発動」←シロッコHP 1/3以下时，カミーユ与シロッコ战斗事件。　テラスオーノ

交信：フォウ和ゼロ→ゼロ撤退

收获：ハイグレードパーツ

STAGE21A－終末への序曲

开始我全军ID使用不能，5回合シゲ与ミアン必须到达MAP下方。敌军战力减半后 ゼゲ・ツヴァイ2×5出现。

消灭パウンド・ドッグ，サイコガンダムMK 2×2出现。

EVENT：カテジナとの決着 ←ウッソ（V 2）击破カテジナ。　フロスト兄弟の最期 ←フロスト兄弟受到一定伤害后，用ガロード攻击时发生。

STAGE22A－そして，悲剧は終わる…

只有在一周目后的特别模式才能ハッピーエンド



EVENT：アインの最期←シゲ击坠アイン。　セラの最期←シゲ与セラ战斗。　ミアン散る←ミアン与セラ战斗。　シゲ突击　シゲとセラの抱よう　　エンディング（セラ死

亡） エンディング(ミアン死亡) 最期の戦い←特别模式。 ハッピーエンド←特別模式。

STAGE12B－ブルとアクシズ

我方大部队撤退后，次回合我方援军ウィルゲム舰队登场。

シゲ与アイン战斗，アイン撤退。12 回合以内过关进入 EX STAGE。

交信：ジュドー与ブル ←ブル1/2HP 以下时→用ジュド一击坠ブル，ブル加入。

收获：バイオセンサ

EX STAGE03B－ガンダムX起動

与EX STAGE03A 完全相同。

STAGE13B－落ちてきた空

デビルガンダム击破后，アイン登场。デビルガンダム军被削减到 5 机以下时，グレミ一军登场。

▲让人兴奋不已的热血对决！

EVENT：ドモンｖｓ方不 ←ドモン与東方不败战斗。ブルの死(前)←ブル（キュベレイMk 2搭乘时）与ブルツー战斗。

ブルの死(后) ←ブルの死(前)发生后，ブル与ブルツ 战斗。

收获：インコム

STAGE14B－石破天驚拳！決闘マスターアジア

デビルガンダム出现后，东方不败、セラ、シャギア成为友军，己方部队增援时，セラ和シャギア撤退。

收获：バイオセンサー



▶我的手掌在灼热燃烧！它在叫我打倒你！……



STAGE15B－ダカールの灯火



▲G中最具杀伤力的催泪弹

第2回合敌方行动时
グレミー第三军登场。
モン和レイン战斗，救
レイン。8回合内过版可
入EX STAGE04。

EVENT：石破ラブ
ブ天驚拳 ←ドモン&レ
ン和デビルガンダム
斗。 ZZ発動←ジュドー
（ZZ搭乘时 必须是ZZ
和フロスト战斗，ハイ
一化。

收获：ハイクリアランスパーツ

EX STAGE04B－東方不敗暁に死す



▲大家还记得这血色夕阳的一幕么

EVENT：悲しみの拳 ←ドモン与东方不败战斗。東方不敗死す←ドモン击倒东方不败。東方不敗、暁に死す←ドモン击倒东方不败。

STAGE16B－敵、新たなり



ガロード（ガンダムX）与フロスト兄弟战斗时，サテライトキャノン使用可能，ガロード第3 ID 习得。

里技：以后ZZ和X组队一起发地图炮，ZZ将不耗残弹，X 会耗残弹。

EVENT：クロスボーンｖｓターンX←ギンナガム复活与キングドゥ&ザビーネ战斗。

收获：サイコフレーム

STAGE17B－月光蝶



▲神话般的月光蝶

第2回合，ブライト，ディアナ回归。敌初期部队全灭后，ギンネガム登场，ロラン启动月光蝶与之对抗。

ロラン配置在都市内（城壁内）某处，ストライクガンダム发现。

EVENT：月光蝶对决←ロラン与ギンネガム战斗。

交信：シゲ与セラ　ディアナ与フィル ←交信前不能杀ディアナカウンター军。→ディアナカウンター成为友军。

收获：Iフィールド



STAGE18B－宇宙の渦

カミーユ和シロッコ战斗，カミーユハイパー化。



▲卡缪凝聚精神力的一击！

ディアナ奮戦或ハリー奮戦发生的场合，TURN X月光蝶被破坏，用其他人击坠TURN X，TURN Aフロスト兄弟不会出场。

EVENT：ハリー奮戦←ハリー和ポウ小队与HP 1/2下的ギンネガム战斗。ディアナ奮戦(ソレイユ) ←ディアナ与HP 1/2下的ギンネガム战斗。

ディアナ奮戦(アルマイヤー) ←ディアナ与HP 1/2下的ギンネガム战斗。黄金の秋←ロラン与HP1/2以下的非月光蝶形式ギンネガム战斗。

黄金の秋 →ロラン击破ギンナガム后，TURN Aガンダム、TURN X消灭。フロスト兄弟の策謀 →由フロスト兄弟破坏月光蝶系统

收获：ハイメガキャノン

STAGE19B－バイブレーション（前）

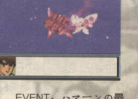


ジュドー与ブルツー战斗，ブル出现阻止。グレミー和ジュドー战斗，战斗后，グレミー搭乘クインマンサ。ジュドー与ブルツー交信完毕后，削减クインマンサ的HP减到1/2以下。下回合ジュドー与ブルツー＆グレミー战斗（双方不能死），ブルツー救出。

交信：ジュドー与ブルツー←グレミー搭乘クインマンサ后。

收获：ハイグレードパーツ

STAGE20B－バイブレーション（後）



▲哈曼短暂的一生在此终结

EVENT：ハマーンの最期 ←ジュドー击倒ハマーン后。ハマーンの死←ジュドー击倒ハマーン后テラスオーノ

STAGE21B－終末への序曲

与STAGE21A类似，不同在于敌军战力减半后的援军变为ハンマハンマ×4、ゼゲ・ツヴァイ×6出现。

EVENT：フロスト兄弟の最期 ←フロスト兄弟受到一定伤害后，用ガロード攻击时发生。

STAGE22B－そして，悲剧は終わる…

与STAGE22A完全相同。

·爆机后的附加关·

本作的附加关的数量其实还不少，至少会让游戏者花上四个小时的时间继续游戏。附加关包括了"海盗高达"、"无止境的华尔兹"、"08MS小队"、"强化人间"、"高达外传"的故事五个剧本，Z路线将单独打"无止境的华尔兹"剧本，ZZ路线将单独打"海盗高达"的剧本。每个路线

的附加关可以打 5 关，一共 7 关，两路线公共 3 关。攻略的方法是在不同的区域索敌完后选择“进击”即可。另外，附加关出现的顺序并不是一定的。

ADD STAGE1A－静かなる轨迹（地球轨道航路）

ADD STAGE2A（アクシズ）－エンドレスワルツ（连续进击，不需索敌）

ADD STAGE1B－碧き惑星た沈ぉ（会合ポイント）

ザビーネ反乱 トビア登场

ADD STAGE2B－敌意という名の邻人（暗礁宙域，连续进击，不需索敌）

交信：ネエルアーガマ与マザー・バンガード

ADD STAGE3 －苍を继ぐ者（月航路）

交信：アムロ与ユウ・カジマ　ヒイロ与ユウ・カジマ

ADD STAGE4－ラストリゾ ト（ニエタイプ研究所）

交信：フォウ与レイラ这是Z的，ZZ为セラ 与レイラ

ADD STAGE5 －二人の强化人间（テキサス宙域）

敌机 20 台以下增援（此时 ID 不可使用，须打倒テラ・スオーノ [MA]）

交信：レイラ与ゼロ

·后记·

由于本游戏的BUG比较多，让专用机被敌人击破再补给的话，很多时候可以骗得非常强力的专用机。更详细的里技可以访问EMUZONE社区的机战论坛，其中已经有不少爱好者贴出了自己的心得。在这里我也要感谢他们。另外，本游戏的全机体代码列表和EMUCHEAT作弊码还有珍贵的100%存档和游戏的广告视频也将在光盘中赠给大家，以此感谢大家对这个游戏的支持。

·附：机体开发&人员援护效果·

下表格收录了所有的机体开发PLAN和人员关系表。

連邦系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
ジム	カスタムパーツ	ジムコマンド
ジムコマンド	カスタムパーツ	ジム・カスタム
ジム・カスタム	ビームキャノン	ジム・キャノンII
ジム・カスタム	クリアランスパーツ	ジムII
ジムII	ムーバブルフレーム	ジムIII
ジムIII	アップグレードパーツ	ジェガン
ジェガン	ハイクリアランスパーツ	ヘビーガン
ガンキャノン	ガンダリウムガンマ	ガンキャノンディテクター
ガンダム	カスタムパーツ	MCガンダム
MCガンダム	クリアランスパーツ	NT－1アレックス
MCガンダム	高機動スラスター	GP01フルバーニアン
NT－1アレックス	アーマーユニット	アレックスFA
GP01フルバーニアン	ムーバブルフレーム	ガンダムmkII
GP03Sステイメン	アームドベース	GP03デンドロビウム

ジオン系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
ザクIIF	高機動スラスター	高機動型ザク
ザクIIF	カスタムパーツ	ザクIIFZ
ザクIIFZ	アップグレードパーツ	ケンプファー
リック・ドム	高機動スラスター	ドム・バインニヒフ
リック・ドム	クリアランスパーツ	ドム・グロウスバイル
ゲルググ	高機動スラスター	高機動型ゲルググ
ゲルググ	カスタムパーツ	ゲルググマリーネ
ゲルググ	スナイパーライフル	ゲルググイェーガー
ビグロ	Iフィールド	ビグ・ザム
ビグロ	クリアランスパーツ	ヴァル・ヴァロ
ビグ・ザム	アップグレードパーツ	ノイエ・ジール
エルメス	アップグレードパーツ	ジオング
エルメス	ガンダリウムガンマ	ガザレロ

エゥーゴ系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
ガンダムmkII（黑色也可）	ディフェンサーユニット	スーパーガンダム
リック・ディアス	可変フレーム	メタス
リック・ディアス	アップグレードパーツ	リックディアスS
リック・ディアスS	ディフェンサーユニット	スーパーディアス
メタス	ムーバブルフレーム	百式
百式	メガバズーカランチャー	百式（HBL）
百式	アップグレードパーツ	百式改
百式	バイオセンサー	Zガンダム
百式改	アーマーパーツ	フルアーマー百式改
Zガンダム	インコム	スペリオルガンダム
Zガンダム	ハイメガキャノン	ZZガンダム
ZZガンダム	アーマーパーツ	ZZガンダムFA
スペリオルガンダム	Iフィールド	Ex-Sガンダム

ティターンズ系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
ザクIIFZ	クリアランスパーツ	ハイザック
ゲルググ	クリアランスパーツ	ガルバルディベータ
ハイザック	スナイパーライフル	ハイザック・カスタム
ハイザック	ガンダリウムガンマ	マラサイ
ハイザック	ムーバブルフレーム	バーザム
バーザム	アップグレードパーツ	ゼク・アイン第1種兵装
ゼク・アイン第1種兵装	スナイパーライフル	ゼク・アイン第2種兵装
ゼク・アイン第1種兵装	ハイクリアランスパーツ	ゼク・ツヴァイ
メッサーラ	アップグレードパーツ	ハンブラビ
メッサーラ	ハイクリアランスパーツ	ガブスレイ
メッサーラ	クリアランスパーツ	ボリノーク・サマーン
ボリノーク・サマーン	大型フレーム	パラス・アテネ
パラス・アテネ	バイオセンサー	ジ・オ
ガブスレイ	サイココントローラー	バウンド・ドック
バウンド・ドック	大型フレーム	サイコガンダム
サイコガンダム	ハイグレードパーツ	サイコガンダムMK II

アクシズ系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
ガザC	ガンダリウムガンマ	ガザD
ガザD	アップグレードパーツ	ガザE
ガルバルディベータ	ハイクリアランスパーツ	R・ジャジャ
R・ジャジャ	ハイグレードパーツ	バウ
ザクIIFZ	ムーバブルフレーム	ザクIII
ザクIII	ハイグレードパーツ	ザクIII改
ジオング	ハイクリアランスパーツ	ハンマハンマ
サイコガンダム	インコム	ドーベンウルフ
ガザレロ	ハイグレードパーツ	ゲーマルク
エルメス	サイココントローラー	キュベレイmkII
キュベレイmkII	ビームキャノン	量産型キュベレイ
キュベレイmkII	ハイグレードパーツ	クイン・マンサ

ロンド・ベル系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
Zガンダム	ハイクリアランスパーツ	リ・ガズィ
リ・ガズィ	バックウエポンシステム	リ・ガズィ（BWS）
リ・ガズィ	サイコフレーム	ニューガンダム

ネオジオン（逆襲のシャア）系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
ザクIIFZ	ハイクリアランスパーツ	ギラ・ドーガ
ギラ・ドーガ	サイココントローラー	ヤクト・ドーガ
ヤクト・ドーガ	サイコフレーム	サザビー

リガ・ミリティア系机体

原型机体	组合芯片	新型机体
Vガンダム	ビームキャノン	Vダッシュガンダム

姓名	近战	射击	反应	SP	支援效果（受支援的人有○）	指挥修正	范围
[illegible]	94	88	54	50	[illegible]		
セラ	68	94	70	38	[illegible]		
[illegible]	60	90	50	60	[illegible]		
[illegible]	92	92	54	48	[illegible]		
[illegible]	90	92	49	48	[illegible]		
クリス	80	94	62	62	バーニィ		
バーニィ	98	78	62	40	クリス		
アムロ	90	94	75	38	カイ，セイラ，ララァ		
ララァ	60	92	75	29	アムロ，[illegible]		
カイ	82	94	50	33			
セイラ	78	88	70	40	アムロ		
ガロード	92	90	54	50	ティファ		
ティファ	58	70	75	33	ガロード		
キンケドゥ	94	84	62	50	トビア		
トビア	88	88	72	40	キンケドゥ		
クワトロ	94	94	68	33	アポリー，ロベルト，ララァ，[illegible]		
ジュドー	96	92	73	40	[illegible]		
[illegible]	78	92	56	27	ジュドー		
[illegible]	76	92	66	37	ジュドー		
[illegible]	92	92	46	43	[illegible]		
[illegible]	74	86	44	40	[illegible]		
[illegible]	84	90	42	29			
コウ	94	88	60	50	キース		
バニング	92	90	44	44	キース，[illegible]		
キース	70	86	42	40	コウ		
モンシア	82	78	40	41	バニング		
アデル	76	92	44	39	モンシア		
ベイト	76	80	42	40	バニング，[illegible]		
ノイン	68	88	49	43	プリベンター[illegible]		
プリベンターウィンド	94	90	56	43	ノイン		
カミーユ	94	90	68	24	フォウ		
フォウ	84	88	68	40	カミーユ		
ゼロ	90	87	66	33	レイラ		
レイラ	78	90	66	33	ゼロ		
アポリー	76	84	44	40	ロベルト		
ロベルト	84	78	44	40	アポリー		
マリオン	68	90	66	38	ユウ・カジマ		
ユウ・カジマ	78	99	52	30	マリオン		
アイナ	70	80	42	48	シロー		
シロー	82	94	50	78	アイナ		
[illegible]	84	88	48	39			
[illegible]	78	84	46	43			
[illegible]	86	94	56	40			
[illegible]	94	90	50	48			
[illegible]	92	90	70	40			
[illegible]	90	94	54	50			
ヒイロ	96	94	56	55			
[illegible]	96	86	50	37			
ドモン（G）	99	74	65	50			
[illegible]（艦）	74	93	58	50		20	4
[illegible]（艦）	60	68	43	50		20	3
[illegible]（艦）	74	87	64	40		20	3
[illegible]（艦）	92	86	48	50		30	3





中文名称：分裂细

类型：AVG

对应Rom名称：09

－ Splinter Cell (

(GBATemp)

容量：64M

存档方式：EPROM



中文名称：火影

类型：ACT

对应Rom名称：0

－ Naruto (J)(Ir

Hack)(Eurasia)

容量：64M

存档方式：SRAM



中文名称：依登

类型：STG

对应Rom名称：

－ Iridion II (U)(

容量：64M

存档方式：无需

本月热门GBA游戏点评（一）

游戏点评

	Cotolo	微风	taka
中文名称：分裂细胞 类型：AVG 对应Rom名称：0993 - Splinter Cell (U)(GBATemp) 容量：64M 存档方式：EPROM	绝对不俗的游戏，在几乎所有现役机种中都有推出，不过移植到GBA上之后便不可避免地在个方面都有缩水。曾经被很多人评价为超越《MGS》的游戏，在GBA上很难体会到那种"潜入"的紧张感，蹊跷的是主角在拿枪前行的时候确实非常像Snake……游戏类型应该改为动作过关类而不是冒险类，因为游戏重大地方都是需要有动作游戏基础才能通过的机关。主角的动作又略显生硬，真不明白为什么那么多人管这种状态叫作"潜入"。	前段时间炒得巨热的《MGS》竞争者，看来UBI想让它全机种制霸，继三大主机后又在GBA上推出。当然得意的三维画面靠GBA的机能来实现是不现实的，游戏灵活采用了伪三维的二维画面来表现，画面质量非常不错，不过潜入的概念自然单薄了许多，游戏类似于《电梯大战》，不过敌人的AI不高，整体游戏难度偏低，故事背景倒是和PC类似，如果没有其他主机上该游戏的对比，还算是比较优秀的。	《Bio》与《MGS》这两系列的完美表现的的确确对游戏界产生了极大影响，因而此类题材的游戏自然也都纳入各厂商的开发计划。只可惜ME不久刚将GC的《Bio 0》和《Rebio》通关，也许出于这种强烈的反差，实在没对此游戏抱有太大兴趣。不过看到编辑部的那对"Snake"兄弟跃跃欲试的样子，可以判断其魅力还是有d：）。
中文名称：火影忍者 类型：ACT 对应Rom名称：0994 - Naruto (J)(Intro Hack)(Eurasia) 容量：64M 存档方式：SRAM	最近杂志社众小编在工作之余都围坐一团，为的是看那个叫做"那路托"的动画片，通俗地说就是这个火影忍者啦。经动漫改编过来的游戏，借着动漫的知名度，想也没有想就将游戏刷入了烧录卡玩了一会，感觉作为一个动作游戏来说是基本合格了，谈到出色还远远不够。游戏中各种道具的取得完全忠实于原作，一些地方还需要利用特殊的操作才能通过。一句话，只要你熟悉原作，老老实实的按照卡卡西老师的指导去做，通关应该是没有问题的。	最近编辑部在狂看《火影忍者》动画片，GBA上有它的游戏自然不肯轻易放过。游戏的剧情并不完全依据原著，只是大致借用了动画中的背景和部分人物，令人比较失望。作为游戏的焦点：忍术，施放的形式倒是挺有魄力，只是实用性不高，总的来说只是绣花枕头，倒是依靠特别的忍术对于相应的敌人可以实现一击必杀比较贴切动画剧情。虽然属于一个小品级的动作游戏，但依靠动画的高人气以及非常不错的游戏画面，也是值得推荐给大家的。	《火影》与以前的《忍者乱太郎》一样都是讲述小忍们不断历练、逐渐成长的故事。但与后者不同的是，《火影》除了充斥了大堆爆笑情节外还每每给我们上演着热血与感动。小猫般调皮异常的鸣人、Cool+帅+实力=佐助、将"可怕"人格掩饰得很好的小樱，真是绝佳的组合啊^0^！即使与风头最劲的《One Piece》相比，《火影》也丝毫不落下风。很喜欢其Ending曲——Wind，还有……（晕~成了动画推荐了）其作为游戏不必多言，只要你是像我一样《火影》Fans就一定不能错过这部作品！
中文名称：依登战机2 类型：STG 对应Rom名称：1009 - Iridion II (U)(Mugs) 容量：64M 存档方式：无需存盘	一个不错的纵版射击游戏。在一段长得吓人的VR训练之后才正式进入游戏，纵版且略带三维效果的游戏场景，有点像街机上的《达人王》。武器系统的设定有点像Konami的《沙罗曼蛇》，副武器的设定很不错，随着主武器的不同副武器也有不同的表现效果。在一些关卡对于武器的搭配还得十分讲究，就是游戏场景中那些古怪的障碍物设计得有点莫名其妙……	仿三维的画面是让我最激动的地方，游戏的开始画面就已经非常的Cool，采用纵深视觉的射击方式让游戏的三维表现更强烈。游戏的系统有《R-TYPE》的影子，武器系统则着上了目前射击游戏的流行色。虽然射击游戏并不是GBA擅长的类型，但《Iridion II》的表现完全让人对GBA的机能刮目相看。好久没有在GBA上接触到如此爽快的射击游戏了，这款游戏使射击游戏爱好者们可以在GBA上爽个够。	GBA上的《斑鸠》……这句话听着挺寒-_-，但却真实地反映出了这款3D纵版射击游戏颇高的质量。华丽的画面加上流畅的操作感，这一切都很难让人相信是一款美版的游戏！前作的画面更是被IGS评为满分，足见其制作小组的深厚功底。初期的教学关做的很不错，玩一遍就能令很多玩家上手，而要达成条件才能开启各种游戏模式的设定也更增加了游戏的可玩性。值得一提的是背景音乐，制作水准绝对超过某些日本厂商的游戏，即使不玩听一下感觉也不错……

本月热门GBA游戏点评（二）

游戏点评	Cotolo	微风	taka
中文名称：大金刚 类型：ACT 对应Rom名称：1013 – Donkey Kong Country (E)(Menace) 容量：64M 存档方式：EPROM	**9** 超任的名作重新包装后在GBA上复活，说到超任上的三作《大金刚》，在下最喜欢的还是这一代。难度是三作中最高的，画面偏暗，角色的设定不如之后几作来得圆滑但个性十分鲜明、动作十分硬朗。为了教训偷香蕉的可恶鳄鱼，大金刚和它的猴子朋友迪迪向着未知的世界出发了，典型的任天堂式世界观。虽说是移植版，但以GBA和SFC的机能差异，游戏在一些不易被察觉的地方有细微的缩水，不过好在一些原创要素起到了很好的弥补作用（比如我在SFC上没见过的迷你游戏——钓鱼）。	**9** 绝对是本月的GBA大作，《大金刚》在SFC就已经疯迷了一大批玩家，靠SFC游戏移植的任天堂自然不会放过这款经典游戏。此作的画面相比SFC的同作有不小的提高，颜色明显增加了不少，难度也经过了调整。游戏最值得称道的小游戏也被完美地继承了下来，光"钓鱼"、"跳的律舞"这些小游戏就可以让大家爱不释手了。收集游戏中奖励关卡和得到各种可骑乘动物也非常有趣，作为一款老少皆宜的游戏，无论从哪方面来看都是饭后、厕上、睡前的娱乐佳品。	**9** 大金刚系列一直以来是任天堂公司挑战自家主机机能极限的作品，每一部作品的发表在当时都推引起业界的轰动，尤其是当年在SFC上发售的初代，游戏优异的画面和音响效果令所有第一次见到这款游戏的人都大吃一惊，这真是16位主机的游戏吗？加上任天堂对马里奥类ACT游戏纯熟的制作理念，更造就出了游戏性和操作性都不输给马里奥的旷世之作。就算以现在的眼光来看，无论是在动作要素上还是隐藏要素上都达到了相当杰出的地步。
 中文名称：松鼠太郎4 类型：AVG+PUZ 对应Rom名称：1023 – Tottoko Hamutaro 4 – Nijiiro Daikoushin Dechu (J)(Cezar) 容量：64M 存档方式：SRAM	**7** 男孩喜欢口袋妖怪，女孩喜欢松鼠太郎，这句话一点也没错。起初在下对这一系列游戏完全没有感觉，不过自从进去细细体验之后，发觉这不是一个草草制作就拿来骗小朋友钱包的游戏。为了培养出适合自己个性的小松鼠，你必须在各种迷你游戏中频繁折腾，而多达几百种的游戏奖励品和小道具一直刺激着玩家的收集欲望。游戏的画面和音乐都非常清新，闲暇之余消磨时间的上等佳品。	**6** 这个游戏……有点不适合我啊。我最喜欢的游戏类型是热血的动作冲关类和豪爽射击类，突然让我摆弄这么一个"一头身"的小东东，反而有点手足无措，汗……	**8** 小学馆多元化动漫风格使其成为日本这个"动漫之国"的旗帜。而此种风格的游戏正是为相对低年龄层及女性漫画迷量身定做的，游戏并不复杂，在松鼠小村里个个都充满善良互助精神，通过与大家的对话交流，小家伙们能学到一些技巧从而完成各种事件。因此，我总觉得这个游戏的游戏性并不是最吸引人的地方，只要看到屏幕里那些可爱的小松鼠时而蹦跳、时而微笑，相信你就能从中得到轻松了。在此特别向喜欢游戏的MM们推荐！
 中文名称：索尼克弹珠台俱乐部 类型：TAB 对应Rom名称：1041 – Sonic Pinball Party (U)(Intro Hack)(Venom) 容量：64M 存档方式：FLASH	**7** SEGA自从放弃硬件市场之后，对于自己的品牌看得更加重了，于是以Sonic为题材的游戏频频在各大主机上重拳出击。这款《索尼克弹珠台俱乐部》便是在很多人没有得到任何相关消息的情况下推出的。老题材、新游戏，再加上SEGA和Sonic的品牌效应，想没销量都不可能（感觉在写枪手文章）。只要你是SEGA的死忠并且对它一贯以来的游戏风格有所了解的话，你绝对能够在游戏里找到属于自己的乐趣。	**7** 说到弹珠台不由回忆起街机房里那排排整齐的弹珠台机，和小钢球在台板上的撞击弹动所发出的"塔塔"响声。时过境迁，当手头拿到这么一个游戏时，迫不及待地打开电源一试身手后，发现感觉还是不错的。面对下落的小钢球只要不手忙脚乱胡按一通，要想过版只是时间与耐心加运气的问题（实际上游戏的难度并不是这么危言耸听的，呵呵）。OK，赶紧打开你的GBA Try it吧！	**7** 如同任天堂的马里奥，索尼克可以看作是SEGA的代表。往昔那不知疲倦、以音速穿越于森林、山坡、游园地的蓝色精灵以另外一种形式在GBA上继续展现自身魅力。这给原本就很受欢迎的弹珠游戏更添趣味，在"街机模式"里，我们还可以选择同属SONIC小组作品《NIGHTS》的场景，而"故事模式"则是以弹珠大赛为背景展开的。当你为《晓月》收魂伤透脑筋时，不妨玩玩这个东东放松一下吧。



微风 E-mail:wind@comicer.net

街机模拟进度报告

电精1代 dump 预定

迷之基板——《电精》一代的模拟消息终于在MAME官方论坛曝光，这款基板并不象以前传言的由一位香港朋友连带《电精Ⅱ》一起发给Guru小组，但《电精Ⅱ》被模拟后，这款游戏的优秀程度把许多从未接触过的玩家迷倒，MAME小组当然也包括其内(笑)。《电精》一代的街机版在国内极其罕见，即使是一些《电精》研究的高手也曾怀疑过这个游戏的存在，比超任版《电精》多近几倍的角色选择，更华丽多样的招式和二代也没有的合体技更让我们期待它的模拟，现在MAME准官方dump小组决定购买《电神魔傀1》的基板，虽然Ebay上的价格高达400美元，但物以稀为贵，模拟这个游戏也是大家的愿望，这笔开支也算是个例外吧。这个消息是来自MAME的官方论坛，可信度自然是满点，在模拟器上玩到款迷之游戏，不但是我，相信也是大家的愿望Thanks god, Thanks MAME team!

责编小记

一直以来都非常担心，现在街机业正在步入消亡的状态，而街机游戏的模拟在MAME小组的引领下，步伐越来越快。虽然持续不断有优秀街机游戏在模拟器上出现是一件令人激动的事，但在这样此消彼长状态下，或许真有那么一天街机模拟会走到头……当然，这些都是后话，有得模拟，有得玩，有得期待的我们，现在已经很幸福了。

清版动作游戏可谓街机游戏的代表，相信许多玩家都是被Capcom的那堆诸如《圆桌武士》、《吞食天地Ⅱ》等清版动作游戏吸引而走进了街机室，目前我正在筹划一下动作游戏专题，不知道有没爱好者加入进来制作，可以用E-mail联系我（我的小记都快成征稿板了……）。

另外，我们EZ模拟软件创作室的junmax自行制作了许多非常好看的MAME图标（感觉比官方的好看多了^_^），这期特地为大家附上，此外也要向他的DIY精神致敬！

PGM



沉默了近半年的PGM模拟，终于又开始引起大家的注意力。IGS自行开发的街机底板上虽然游戏量不多，但几乎都是精品，且代表了台湾街机游戏的最高品质。该系统强大的Rom加密也令模拟的难度加大，在星云大师ELsiml和台湾大叔BillyJR的努力下，PGM上的四个大作都已经被完整模拟，PGM游戏爱好者们的目光自然聚焦在未模拟的《大家来找碴》和《三国战记Ⅱ》以及《蜂暴》上，《三国战记Ⅱ》是最早宣布已dump的游戏，也被确认是完整的游戏Rom，Nebula也曾放出过完美的游戏截图，但由于模拟界的规定而一直无缘面世。而《大家来找碴》这款休闲游戏精品则一直闻其名而不见其Rom。本月在新闻组上同时出现了这三个传说中的游戏的Rom，再度掀起了玩家对PGM游戏模拟的热情，《三国战记Ⅱ》是由BillyJR证实已完整dump的游戏，而Nebula也已经有了抓图，不过据BillyJR说目前只是图形方面没太大问题，而负责敌方AI的芯片仍无法破解，这个游戏也比较新，估计模拟还需要一段时间（据说大陆已经有人完全破解了该游戏，截图都出来了）。《蜂暴》之前已经和大家说过，在图象的模拟上已经非常完美，不过那块控制敌方攻击的芯片也仍未模拟，没有子弹的《蜂暴》即使在Rom和模拟器都具备的情况下也不会有太大意义，而《大家来找碴》也已经在MAME的测试驱动列表里，只是目前图层和背景没有完全解密，







不过按现在的进度来看，这个游戏的完全解密应该不远。

新版MAMEv0.70.1已支持了一个IGS于93年推出的游戏《Grand Tour》，这款游戏由于保护的问题在测试驱动里放了不少时间，终于由Tomasz Slanina（Cygen 的作者）完全解密而在新版MAME里出现，而采用相同系统的另外两款游戏《龙虎榜》和《幸运大满贯》也应该模拟不远。

看来下个月将是PGM游戏模拟的热潮。

Guru小组的Dump消息



《龙珠Z街机版》一代由日本玩家Karasu Tojo寄给Guru，Guru于26号把这个游戏dump下来，28号就已经被MAME模拟，这种效率确实让我们惊讶。另外一个则是由Guru带来的消息，Guru在主页上发表了关于一个模拟开发者的请求，征求ZN-1系列的基板来进行测试及其它破解工作，看来这位开发者的目标是ZN-1基板的完全解密。目前已经有部分ZN-1游戏被Zinc模拟，但ZN-1的基板的不少游戏采用了不同的加密措施，Zinc在模拟部分ZN-1游戏采取了取巧的方式，通过跳过某些芯片来模拟，但其它一些诸如《Ray Storm》等游戏通过这种方法却不能正常模拟，所以即使我们硬盘上早已经有这些游戏的Bios和游戏Rom，也只能干瞪眼，要对这类基板解密只有对基板进行深入研究。其实这里大致也能猜到这位模拟开发者是谁，只是不知道有没捐献者可以为这一伟大的模拟进程出份力。



Zinc在这段时间开始活跃起来了，持续不断的WIP让大家流尽了口水，在Guru的强大支持下，dump下来的《铁拳Ⅲ》、《Prime Goal EX》等游戏都放出了截图，而且看上去模拟度都非常高，看来下个月Zinc又会给我们带来惊喜，重现Impact时期的辉煌……



SNK再次活跃

SNK无论在模拟界还是在游戏界都是一个让人无法忘怀的名字，所以当《拳皇》标题下的公司从SNK改成了Playmore让支持者表显出深深无奈。然而正是这个即将消亡的SNK，在本月竟然成为了万众瞩目的焦点。

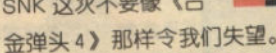
①公司

由Playmore旗下SUN Amusement现在更名为SNK，社长中村善隆，网址也正式启用www.snkneogeo.co.jp，这就是网上传得沸沸扬扬的SNK复活。当然，是否能重现SNK当年的辉煌，让我们拭目以待。

②新游戏



已经被Playmore收购的SNK虽然易主，但一些著名的系列游戏自然不会轻易放弃，在许多人心目中最好的Neogeo射击游戏《合金弹头5》已经有图出现，最早发布抓图的是游戏网站GameSpot，从图的表面来看应该是从日本杂志上扫描下来的，除了保持此系列向来的浓重金属感和搞笑风格，还加入了不少新要素。新的骑乘系统加入是理所当然的，可爱的小坦克现在已经进化成可行走变形的机械人形态，而背景和敌人巨大的坦克Boss看上去也非常不错，希望SNK这次不要像《合金弹头4》那样令我们失望。



最新一期的《Arcadia》再次公布了《Snk Vs Capcom》的新角色Genjuro Kibagami（牙神幻十郎）和Kim Kaphwan（金家藩）。虽然韩国人的画风对于我们

说还是有些不习惯……待度，只是不知道……距。

③Rom

据小道消息，NeoGeo上已发表格斗游戏……stinct-Matrim……相关的Dumper……要dump这个游……Playmore对版……守住已服役了十……识去维系这些游……一斗婚》步《拳……然这种说法看起……

总能令……

果。它的效果……速度上却优越……帧的速度，MA……机器来说终于……SuperScale……用彩监对街机……受，想不到我……如此轻易地体……果时不要同时……项，否则会导……

说还是有些不习惯，不过这并不影响大家对这款作品的期待度，只是不知道和《Capcom Vs Snk》相比有多大差距。

③Rom



据小道消息，NeoGeo 上已发表格斗游戏《新豪血寺一族——斗婚》(Power Instinct-Matrimelee）的卡带已经由一位香港朋友捐赠给相关的Dumper。以目前模拟界对 MVS 基板的了解程度，要dump 这个游戏应该没有什么难度，让人有所顾忌的是Playmore 对版权的处理态度。不过 Playmore 一直还死守住已服役了十多年的基板，光靠大家那点微弱的版权意识去维系这些游戏是没有什么保障的，《新豪血寺一族一一斗婚》步《拳皇 2002》的路也只是时间的问题而已，虽然这种说法看起来又离 Lamer 近了一步。

总能令人激动的 MAME32Plus!



在新版 MAME32Plus! 0.68.0 发布前，作者楚江就发给我一个测试版，在这个测试版里终于看到了我期待已久的 SuperScale 75% scanlines 效果。它的效果和 Super 2xSal 相比各有千秋，但在运行速度上却优越不止一倍，在 P4 的机器上可以达到大概 80 帧的速度，MAME32Plus! 支持的显示效果对于我们低端机器来说终于不再是个摆设了！另外值得一提的是 SuperScale 75% scanlines 效果可是当年专业的业务用彩监对街机游戏的独有效果，当年这些只是有钱人的享受，想不到我们在模拟器上也能如此轻易地体验到（在开启次效果时不要同时使用硬件拉伸选项，否则会导致抽线不均匀）。



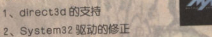
MAME

本月 MAME 的变化是有史以来最大的：高速的更新、D3D 的支持以及发布人的改变。

MAME 的发展，已经属于模拟界的一项最庞大的模拟工程。MAME 虽然由于模拟教父 Nicola 一手创建，但 MAME 的发展已经不仅仅属于他个人也是大家默认的事，相信不少人也经历过因为 Nicola 个人原因而延迟新版 MAME 发布的事件。以上的废话当然是为了衬托本月 MAME 的一大改变，本月新版的 MAME 都是由 David Havhood 发表的，David 也就是我们熟悉的[HAZE]，关注模拟通告的读者一定还对他疯狂更新游戏驱动的举动记忆犹新吧。相对于 MAME 教父，他确实"平易近人"许多，我们也从中获益不小（例如提前放出《婆娑罗 II》的游戏驱动，让大家可以抢先体会这个好游戏)。从[HAZE]作为一个狂热工作者兼爱好者来看，就不难解释为何本月的 MAME v0.68 版和 MAME v0.69 版的发布时间相距一个星期都不到了，不过[HAZE]的工作效率可是出了名的高，这可苦了制作 MAME 相关东西的作者们。而对于我们这类看到 MAME 新版模拟的好游戏就两眼发光的玩家来说，MAME 0.68 的 D3D 支持和 MAME 0.69 那长达 15k 的更新报告并不能引起我们的注意，但作为关注 MAME 将来发展的玩家来说，这两个版本的 MAME 却具有非同一般的意义，那就是向来以纯软件完美模拟作为目标的 MAME 终于跨进了 D3D 的大门，虽然 MAME v0.68 只是采用了一些 D3D 的函数来对画面优化，但毕竟已经朝着这个方向走了。在我看来，MAME 一直以来拒绝 3D 函数优化，而固执地坚持软件模拟也不无道理，纯软件模拟对于 MAME 这类低端模拟器（LLE）来说，D3D 只会影响兼容性而对模拟二维游戏的速度却没有什么提高。随着时间的推移，一些诸如 System22 基板的游戏被 MAME 支持改变了这一理念，MAME 坚持的"精确软件模拟"在这些游戏里只能有超慢的模拟速度和充满模糊锯齿的画面，虽然 MAME 小组那些老人家一直在坚持，但是支持 D3D 已经是非常迫切的问题。在模拟教父 Nicola 由于繁忙把 MAME 更新交给开化的[HAZE]之际，开始进行 D3D 支持的测试实在是最好的时期，这也解释了[HAZE]频繁发布新版甚至出现了从未有过的 MAME 0.69 alpha 和 beta 版的原因。

既然把 MAME 发布新版这个重任交给了[HAZE]这个超强"修理工"，连续的几个版本自然修正了大量的游戏

驱动，0.69 的三个版支持的新游戏屈指可数，反而是支持 Redump 的 MVS 游戏比较吸引众人的眼睛，MVS 系统是相对较早就已被模拟的系统，系统的模拟曾掀起了一场 NeoGeo 游戏 Dump 竞赛，那场竞赛里几乎没有让任何 NeoGeo 游戏得已幸免，而因为当时对 ROM 的 Dump 无论从流程还是规范都不那么严谨，才会有后面的 Neo 游戏修补计划，而现在 MAME 似乎又要对早已就木的 MVS 游戏大动手脚，从支持的列表中可以看到许多 Redump 的 MVS 游戏，ROM 收集者又要为此开始忙碌了。



标题：GX reloaded
更新内容：
1、direct3d 的支持
2、System32 驱动的修正
3、Konami 的 GX 系统的修正以及新游戏添加
（MAME v0.69 – v0.70.1 主要为一些技术上的修正和更新，这里不作详细更新说明）



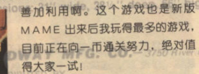
新版游戏推荐

STG

沙罗曼蛇 II
得分：☆
Rom 名：salmndr2.zip



上月让大家久等的《沙罗曼蛇 II》随着 GX 系统的完善如愿于 MAME v0.68 和大家见面，虽然 KONAMI 的 GX 系统在市场上存活不长，但看完游戏的画面后不得不对 GX 系统强大的性能深感佩服，鲜艳的色彩、极具魄力的敌人和自由卷轴的大场景，确实符合“华丽到有些恶心”的称号。《沙罗曼蛇 II》的手感是任何一代都无法比拟的，而随之加快的节奏也大幅提升了游戏的爽快感。虽然关卡数量减少但仍然保持这个系列的剧本惯有风格，自由卷轴更是满足了玩家随意飞行的需求。游戏的音乐也继承了系列的特色，《沙罗曼蛇》的背景音乐可是射击游戏中的一绝，非常完美地衬托了宇宙的背景。系统方面的一大变化是，作为副机的能量球可以当作护身武器释放出去，大家一定要善加利用啊。这个游戏也是新版 MAME 出来后我玩得最多的游戏，目前正在向一币通关努力，绝对值得大家一试！



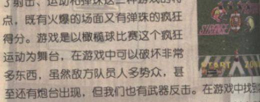
婆娑罗
得分：☆
Rom 名：vasara.zip



上期杂志已经向大家详细介绍过的新派射击游戏，可惜没有赶上 MAME 新版的发布，所以只能在本月随新版 MAME 附送。日本战国时代的故事背景，不同游戏人物的多路线发展以及华丽火爆的画面，在 2000 年彻底超越 Cave 成为最受欢迎的射击游戏。游戏系统和二代基本类似，蓄满能量槽可以释放大范围的“溜攻击”，灵活使用反击敌方子弹也是游戏技巧之一，这次光盘附送一、二代以满足大家的收藏欲。



Nitroball
得分：
Rom 名：nitrobal.zip



绝对值得一玩的游戏，游戏结合了射击、运动和弹珠这三种游戏的特点，既有火爆的场面又有弹珠的疯狂得分。游戏是以橄榄球比赛这个疯狂运动为舞台，在游戏中可以破坏非常多东西，虽然敌方队员人多势众，甚至还有炮台出现，但我们也有武器反击。在游戏中找到洞可以把自己变成弹珠，此时全身无敌，轻易消灭敌人的同时还能撞烂建筑物获得各类武器和加分物品。总的来说这是一款非常热血兼火爆的游戏，加上 Data East 无双的创意，得四星的评价也是名副其实。

SPT

Match Breakers
得分： ☆
Rom 名：machbrkr.zip

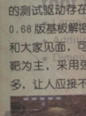
以前曾经在 MAME 的 WIP 里见过，所以忍不住打开了测试驱动来尝试，现在这个游戏也终于被 0.68 正式支持。实在佩服 NAMCO，可以





具魄力的音速赛跑……现游戏的激烈程度……按键速度，一场赛……不过对于那些每秒……什么。

学院桌球
得分：
Rom 名：rea……



维的视觉。游戏也……入球、号码对应得……同特殊效果球，但……对战，我觉得这……人的部分，继 FC……球》后，又一款让……球游戏，大家快……的球竿（手柄）……

Lethal Jus……
得分：
Rom 名：let……

这款游戏的……早就已经作为 M……的测试驱动存在……0.68 版基板解密……和大家见面，可……靶为主，采用强……多，让人应接不……

径向大家详细介绍
戏，可惜没有赶上
布，所以只能在本
附送。日本战国时
不同游戏人物的多
两火爆的画面，在

在游戏中找到坑
弹珠，此时全身无
的同时还能撞烂建
加分物品。总体
血兼火爆的游戏，
议的创意，得四星
。

把赛跑这个简单的运动做成游戏性如此高的游戏，游戏角色无论是身材比例还是身体动作都非常丰富，跑到中途时还会出现非常夸张且极具魄力的音速赛跑，只可惜目前无法支持声音不能完全体现游戏的激烈程度。这个游戏主要是考验玩家的反应力和按键速度，一场赛跑下来，估计大家的手也会累的不行，不过对于那些每秒按键 13 次以上的超级 BT，这应该不算什么。

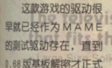
学院桌球
得分：☆
Rom 名：realbrk.zip



绝对是游戏性一流的桌球游戏，作为桌球游戏，美女肯定是不可或缺的因素。由于是 98 年的作品，游戏的画面非常漂亮，并采用了仿三维的视觉。游戏也继承了该类游戏的关底奖励球袋和连续入球、号码对应得分的系统，通过调整落杆面还能打出不同特殊效果球，值得大家深入研究。另外游戏还支持两人对战，我觉得这才是最吸引人的部分，继 FC 的《花式撞球》后，又一款让我着迷的桌球游戏，大家快拿起来手中的球竿（手柄）吧！



SHT



Lethal Justice
得分：
Rom 名：lethalj.zip



这款游戏的驱动很早就已经作为 MAME 的测试驱动存在，直到 0.68 版基板解密才正式和大家见面，可说是 MAME 一份迟来的礼物。游戏以打靶为主，采用强制横向移动版面，敌人出现的数量非常多，让人应接不暇，而且经常还会有美女和一些人群出来捣乱，稍微有疏忽就会被匪徒乱枪射死，大家千万别把注意力都放在美女身上哦！



Operation Wolf 3
得分：☆
Rom 名：opwolf3.zip



这个游戏相信大家也等了很久了，《Operation Wolf》系列可是 TAITO 的招牌光枪游戏，当时 Dumper 小组 Romlist 曾经宣称意大利在世界杯夺冠就购买这块基板，然而随着意大利败北这个计划也告吹。现在这个游戏终于被 MAME 支持，游戏中值得称道的是敌人的 AI 和动作，他们在攻击前会有许多动作，而且会依靠场景中的物品进行掩护，采用真人真实背景结合的游戏让玩家有身临其境的感觉，相对前作大大增加的武器类型也是游戏爽快感的最直接体现，实在是早期光枪游戏中的精品。

FTG

Dragoon Might
得分：☆
Rom 名：dragoonj.zip



上期还对这款陌生的游戏的质量持怀疑态度，现在真实上手后已大大改观。游戏在 GX 系统强大能力的表现下确实非同一般，人物造型继承了 KONAMI 一向粗犷的设定，大大简化了游戏的招式，因为没有能量槽的设定，所以必杀释放需要消耗一定的血量，如果命中对手则会获得非常大的回报，当然被挡住也只有白耗自己的血。这款格斗游戏虽然无法和《月华剑士》、《侍魂》等剑系格斗想比，但容易上手也是其特色，只是因为 GX 的过早退出而不为大众接触而令人感到遗憾。

龙珠街机版一代
得分：
Rom 名：dbz.zip



这款游戏的二代确实迷倒不少玩家，而一代在 Guru 接受到基板 dump 下来后，因为和二代是相同的系统，只隔了两天就被模拟。虽然为同一基板的游戏，但质素却相差很多，画面感觉有些粗糙，游戏采用可自由浮空的系统，体现出《龙珠》"舞空术"的特色。游戏中还特意加入一个打击对方气功的键，不过动作和手感都非常生硬，招式也少得可怜。总体来说这款游戏并不出色，只推荐爱好者用于怀旧。



微风 E-mail:wind@comicer.net

经典游戏推荐



射击游戏系列 (STG)

中文名	Batsugun
英文名	Batsugun
年份	1993
制作公司	TOAPLAN.COM
光盘位置	art\lostheaven\recom\batsugun.zip

系统篇：



摇杆：八方向运动控制

A键：攻击

B键：炸弹

飞机可改变三个级别的火力，通过击落一定量的敌机储满下面的经验条升级，每级火力可以通过三个“P”升满。火力级别的改变不但会增加攻击的威力，也会改变攻击的形态。

鉴赏篇：

东亚企划（Toaplan），一个应该被所有射击游戏爱好者记住的名字。作为一个射击游戏顶级制作公司，东亚在80年代末至90年代初的辉煌是有目共睹的，然而时至1994年，东亚最终因为经营不善而宣布倒闭，这款《Batsugun》也成为了东亚的绝唱。它凝聚了东亚企划近十年的射击游戏制作经验，也加入了许多其它同类游戏所没有的创意，虽然它没有办法挽救东亚灭亡的命运，但游戏的优秀程度不容置疑。



喜欢《首领蜂》系列的玩家一定能在《Batsugun》里找到似曾相识的感觉，东亚于1994年倒闭，而CAVE公司则正好在1994年6月15日成立。同为两间射击游戏制作公司，如果说是巧合也说不过去，没错，CAVE公司的处女作《首领蜂》正是东亚企划制作《Batsugun》的小组制作的，所以把《Batsugun》称为《首领蜂Zero》也并不为过。

在爽快感的表现方面，《Batsugun》相对之前的射击游戏有质的飞跃，通过调整自机被攻击的判定，让玩家可以体验在枪林弹雨中穿梭的乐趣，这也是日后其“续作”（称之为续作应该没有异议吧）《首领蜂》引以为傲的特点。然而，我们深入研究《Batsugun》就会发现，其中有许多创新即使是《首领蜂》系列也无法比拟，经验系统就是其中之一。经验在我们概念中似乎是RPG和SLG的要素，就是这么一个风马牛不相及的要素和《Batsugun》这个射击游戏结合在了一起，提升火力除了在游戏途中获得“P”外，要武器有质的飞跃还需要通过攻击更多的敌人获得经验，通过三级的经验火力提升可以把武器升级到非常华丽且威力巨大的地步，而三级武器强化更能突出三架机型的优缺点，这是射击游戏耐玩度和平衡度的保证。当然，和《雷电》在满power下近似游魂般的系统不同的是，武器威力巨大并不代表你可以在精神上有半点松懈，因为敌人是从四面八方而来，即使是攻击范围最大的一号机也不得不在高速的移动中去应对所有敌机。

东亚的射击游戏就是品质的保证，控制手感的优秀已经不需要过多地修饰，反倒是关底Boss战值得向大家介绍。例如第四关Boss，除了标准的弹幕外，还有两管巨大的激光炮，辅助四排电球和两条双刃激光，封锁住了所有可能的死角从而考验玩家对子弹性能的分析和临场反应。而Boss主核心强大的防御力也突出了东亚希望玩家“逐个击破”的射击理念。

为了纪念已逝去的东亚企划，谨以玩通此游戏作为纪念 -_-！。



动作射击游戏系

中文名	Gun
英文名	GF-
年份	199
制作公司	ire
光盘位置	art



系统篇：

摇杆：八方向

A键：攻击

B键：跳跃

途中可骑乘敌击的危险，骑乘

鉴赏篇：

微风 E-mail:wind@comicer.net

GUNFORCE

动作射击游戏系列（A·STG）

中文名	Gunforce－战火惊魂
英文名	GF-Battle Fire Engulfed Terror Island
年份	1991
制作公司	irem
光盘位置	art\lostheaven\recom\gunforce.zip



系统篇：

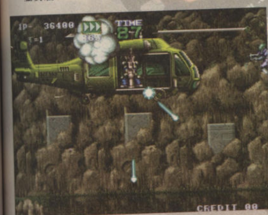
摇杆：八方向运动控制

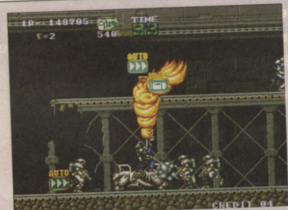
A键：攻击

B键：跳跃

途中可骑乘敌方武器，在骑乘机械里仍然有被子弹攻击的危险，骑乘机械受攻击会被破坏。

鉴赏篇：





一直有种感觉，老牌街机游戏制作商Irem和SNK的《合金弹头》制作小组有着非同寻常的关系，无论是《海底大战争》里厚重的金属感画面还是《GunForce》里碎屑横飞的火爆场面。通过查找相关资料，证实IREM在1994年退出街机市场时，旗下的两个制作小组转移到了NeoGeo制作平台，这也就解释了“《Gunforce》系列”为何和“《合金弹头》系列”如此相似了。从横版游戏的先行者《魂斗罗》到众所周知的《合金弹头》，最令人注目的毫无疑问是骑乘系统，毕竟光操纵人类和敌方各类巨型军事机械对抗在心理上也有些过不去，而骑乘系统正是《Gunforce》在当年最吸引人之处。当我第一次在街机室被里面那架巨型直升机所吸引后，就已有预感横版射击游戏将会产生巨大的变革，《Gunforce》虽然在众多方面都有抄袭《魂斗罗》之嫌，但其许多创新却为今后的横版射击游戏奠定了基础：抢夺各具特色的敌方军事机械为我用、12个方位射击考验玩家的操作能力、减弱武器的威力突出武器的特性。这些在今后射击游戏里成为公理的因素都能在这款作品里看到，由此可见《Gunforce》的影响可谓深远。

《Gunforce》虽然为现在的动作射击游戏奠定了基础，但还有许多方面的不足，攻击判定过于严格、各类武器区别不大且攻击范围很小导致游戏难度异常的高，制作者在角色跳跃时还加入了惯性，这更加大了躲避子弹的难度，面对满屏的子弹和层出不穷的敌人让许多玩家望而却步，Boss战更是游戏中的噩梦，关底Boss强大的防御力和无规律的攻击使闪避成为不可能完成的任务。总体来说该游戏的意义高于其游戏性，这里推荐给喜欢挑战极限的玩家尝试，有了成果别忘了来我们网站论坛录像区发一贴。

微风 E-mail:wind@comicer.net

动作游戏系列（ACT）



中文名	龙王五战士
英文名	King of Dragons
年份	1991
制作公司	CAPCOM
光盘位置	art\lostheaven\recom\kod.zip





故事篇：

Gildiss是一只残暴的红龙，人民们的家园被它异常坚硬的

尾毁灭，和平离人们而去……

前进吧！勇士们，进入幻想的世界去冒险，打倒狂暴的红龙

到它丰厚的宝藏！把和平重新带回到人们的身边。

系统篇：

摇杆：八方向

Ⓐ键：攻击

Ⓑ键：跳跃

游戏中可获得

威力和攻击方式都

敌人的攻击。

鉴赏篇：

Capcom以

作过关游戏的最

的影响外，作为

业正符合动作游

对于其它CPS1

并不高，但CPS

职业、级别、人

款游戏里出现，

的敌人在这里也

士》的格档系统

杀死怪物获得

Boss后更可以

武器类型都不同

微风. E-mail:wind@comicer.net



系统篇：

摇杆：八方向运动控制

Ⓐ键：攻击

Ⓑ键：跳跃

游戏中可获得宝物来升级自己的武器，武器升级无论威力和攻击方式都会有改变，战士系角色可以用盾牌抵挡敌人的攻击。



鉴赏篇：

Capcom以《龙与地下城》为背景制作的正统清版动作过关游戏的最初作，《龙与地下城》除了对RPG有深远的影响外，作为动作游戏也是绝好的题材，能力各异的职业正符合动作游戏的角色分配。作为一款91年的作品，相对于其它CPS1基板的游戏，《龙王五战士》的流行程度并不高，但CPS1游戏的画面和手感还是一如既往的好。职业、级别、人物属性、宝物这些RPG必备要素都在这款游戏里出现，炎魔、骑士、骷髅战士或魔龙等耳熟能详的敌人在这里也有着上好的表现。游戏除了继承《圆桌武士》的格档系统外，还加强了升级的概念，在游戏过程中杀死怪物获得经验值可提升人物的等级，而杀死关底Boss后更可以拿到宝物来升级自己的武器，每个角色的武器类型都不同，升级武器不但可以获得更高的攻击力和防御力，对某些角色甚至可以改变攻击方式。

《龙王五战士》在操作和系统上也非常有特色，战士系角色可以通过盾牌来格挡敌方的攻击，格挡的方式不再类似于《圆桌武士》那样事先做好挡格的动作，而是在敌人即将攻击到自己时向反方向敲动摇杆，这虽然在一定程度上削弱了挡格的实用性，却更强调了战斗的真实。为了弥补因机能限制而影响游戏对魔法施放的表现力，游戏加入了魔法球这一概念。游戏过程中通过宝箱或敌人获得的魔法球可以随意推动，随玩家的意愿打破以施放魔法，对游戏流程熟悉的玩家利用这一系统可以轻易干掉关底Boss。说到游戏的缺点，主要表现在某些角色能力的区别不很明显，比如游戏中的战士、矮人和牧师这三个物理攻击职业，除了升级时的武器和属性，其它攻击如出一辙，战士的高机动性、矮人的高魔防和牧师的神圣魔法都没有得到体现，只有弓箭手和巫师才显示出自己的攻击特性。另外角色的平衡性也并不理想，战士系职业除了血量长外没有任何优势，挡格系统的实用性也不高，而远程职业不但攻击力不低，而且攻击频率非常高，特别是巫师这一角色，无论攻击距离、频率和威力都是一流，从而导致近战类职业变成鸡肋。虽然许多人评价这款游戏相比其它嘉氏制作的同类游戏要差，但以我个人的感觉来看，这款游戏有许多独有的创新，虽然被其它游戏先入为主，但可以看出Capcom在制作此类游戏中所积累的丰富经验，这款游戏的许多优点也被运用到以后的超A级动作游戏“《龙与地下城》系列”里，也就是说，没有《龙王五战士》的尝试就没有“《龙与地下城》系列”的成功，所有这些都显示出《龙王五战士》是不逊于其它同类游戏的清版动作游戏精品，从中我们也可以看出Capcom在辉煌时期勇于创新的精神……



微风 E-mail:wind@comicer.net

见证街机游戏发展的历史

——第六回GAMEST大赏

评赏大赏

★GAMEST大赏 街霸Ⅱ四大天王版（Street Fighter Ⅱ' Champion Edition）

制作公司：CAPCOM

光盘位置：art\lostheaven\gamest\sf2.zip

使用模拟器：Callus/M.A.M.E/Fba/Nebula/WinKawaks

★最佳动作游戏赏 街霸Ⅱ四大天王版（Street Fighter Ⅱ' Champion Edition）

制作公司：CAPCOM

使用模拟器：Callus/M.A.M.E/Fba/Nebula/WinKawaks

★最佳画面赏 XEXEX

制作公司：KONAMI

光盘位置：art\lostheaven\gamest\starblad.zip

使用模拟器：M.A.M.E

★最佳射击游戏赏 音速战机（Sonic Wings）

制作公司：KONAMI

光盘位置：art\lostheaven\gamest\biswhstl.zip

使用模拟器：M.A.M.E

★最佳角色赏 罗莎（Undercover Cops）

制作公司：CAPCOM

使用模拟器：M.A.M.E





于1991年登场的《街头霸王Ⅱ》对游戏界的影响确实够大，92年仍然是《街头霸王》的天下，本届Gamest大赏继续由《街头霸王Ⅱ' Champion Edition》获得（也就是俗称的《街霸Ⅲ》）。没有深入研究过此作的玩家也许会认为这只是Capcom借助《街头霸王Ⅱ》气势赚钱的一种手段，然……只要深入研究……去，就会发现《街头霸王Ⅱ' Champion Edition》正……Capcom对格……游戏平衡性致……不倦追求的代表……

虽然91年……《街头霸王Ⅱ》……世人真正认识了一个名为“对战格斗”的游戏类型，但因为CAPCOM在格斗游戏上还没有足够的制作经验，该游戏的画面冲击远高于对战的平衡性，经常可以在游戏中看到一面倒的情形。许多无赖招也是影响平衡的一大因素，空军古烈的BUG技更是家喻户晓。《街头霸王Ⅱ' Champion Edition》就是以调整平衡性为目标而发布的，除了把原作中的四大天王作为正式角色选择外，整体风格并没有进行大幅度的变化。制作者把精力集中于细节的调整上，这些调整主要表现在对攻击力的修正（布兰卡等角色在必杀中被攻击少近半血被修正等）以及投技判定、必杀强化和角色的削弱加强上，当然这些都是为角色平衡而进行的修改。对一个如此受欢迎的游戏进行修正，不但让玩家可以更深入地研究角色的优缺点，体会更多的对战乐趣，对制作者也有着非同一般的意义，为“《街霸》系列”的制作理念打下坚实的基础。

《街霸》带来的旋风席卷了整个街机游戏界，“对战格斗”游戏（FTG）的热潮在92年持续升温。《真人快打》、《世界英雄》都是成为了系列的大作，这里值得一提的是各地出现的各种《街霸Ⅱ》Hack版，其中以《彩虹版》和《降龙快打》最为出名。角色自由浮空、超高的游戏速度……

和全屏幕升龙波动……让游戏者目瞪口呆……曾传言通过全胜和……VEGA三盘和局便……



SONIC WINGS

以真实为基础的……射击游戏系列所……获得最佳射击游……的《音速战机》是……给大家推荐过的……供了八种各具特……型选择和高速的……度，加上适中的难……派射击游戏奠定……这款游戏在轻易……同时，也为高手……实用性的研究，……戏大厂商TAITO……理念在飞行射击……



微风 E-mail:wind@comicer.net

和全屏幕升龙波动拳都让游戏者目瞪口呆，当时曾传言通过全胜利和对VEGA三盘和局便可选使用雷电波动拳的“豪拳”的《街头霸王 II》版相信也是Hack版造成的结果。

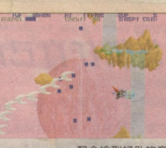




飞行射击游戏的转变是从92年开始的，而这种转变准确地说是由《音速战机》引领的新派以真实为基础的爽快型射击游戏系列所带来的。获得最佳射击游戏大赏的《音速战机》是上期我给大家推荐过的游戏，提供了八种各具特色的机型选择和高速的飞行速度，加上适中的难度为新派射击游戏奠定了基础，这款游戏在轻易上手的同时，也为高手提供机型实用性的研究，对游戏者覆盖面非常广，从而击败射击游戏大厂商TAITO、东亚而获得大赏，日后彩京继承了这一理念在飞行射击游戏领域所获得的辉煌也是有目共睹的。



在印象中似乎大部分的画面赏都被飞行射击游戏所取得，本届的画面、音效大赏获得者是由擅长制作“华丽得有点恶心”射击游戏的KONAMI的《XEXEX》。这款游戏中使用到的效果非常多，可移动空间也很大，还运用了动画人物来作为过场交代。巨大的敌方机体和细致的行星背景都带来强烈的视觉冲击，虽然只是射击游戏，但清澈的流水、奇异的外星生物都体现出制作者在画面上的细致和想象力，



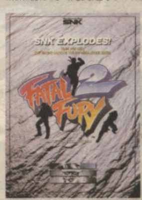


配合恰到好处的音效来体现各大行星的特色。不过该游戏在国内非常罕见，大家只能通过模拟器来体会一下92年街机游戏界顶级的游戏画面。

似乎很多游戏玩家都比较喜欢比较“暴力”型的女性游戏角色，继上届角色赏得主春丽之后，这次继续由超暴力女性角色——《暴力刑警》的罗莎获得，这个宣扬暴力美学的清版动作游戏我也曾在以前的杂志向大家介绍过，粗大的电线竿、巨型的卡车与苗条的女刑警这个格格不入的搭配偏偏获得了大家的认同，或许另类也是一种魅力……



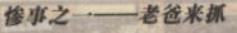
该年度的CAPCOM已经独霸了整个格斗游戏的市场。在《街霸》系列的风头下，其它厂商的作品几乎找不到生存的间隙。一个本为二流的游戏厂商SNK却在此时崭露头角，借助自行开发的“机皇至奥”基板强大的性能，以大比例人物为焦点制作的《龙虎之拳》开始吸引部分人的目光，首创HP下降到一定程度出现超必杀状态的系统是游戏的点睛之笔，而拥有独创的线回避系统和性格鲜明角色的《饿狼传说》也是玩家津津乐道的大作，虽还未能动摇CAPCOM在格斗游戏界的地位，但其作品已经形成了自己独有的风格，格斗游戏的竞争也从此开始……



微风 E-mail:wind@comicer.net

街机仔自己的故事——街机厅惨事汇集

负责《街机专区》以来，一直想在里面加些回忆性的文章，但发觉并不是那么容易呼之则来，挥之则去。如果没有回忆，我们的游戏史将是一片空白，对于模拟器而言，正是提供了这么一个回忆的空间。这里所讲述的街机仔故事相信大家大致都遇到过，希望能引起大家的共鸣。



惨事之一——老爸来抓



相对于老妈对上街机厅的唠叨而言，老爸无论在力度和敏锐都更胜一畴。话说某街机仔（就是我啦）贪图方便，放学后于自家楼下的街机室泡上了《凯迪拉克》，而且超常发挥，一命就通到了回旋刀兄弟那，战况的激烈使围观人数不断增加，就在眉飞色舞之时一只大手越过人群直穿进来，钳起耳朵就向外拖，不用说，全拜老爸下班后向旁边的惊鸿一瞥！之后的情况留给大家自己想象吧，反正也就那么那么样……（旁边几位兄弟也沉痛地点头，看那表情应该是曾深受其害的同道中人）

惨事之二——打架事件

在家打游戏是为了自娱自乐，但在机室可不是这回事。享受的同时还带不少炫耀的成分，炫耀不成反丢脸就容易恼羞成怒，这类例子往往出现在《拳皇》、《街霸》之类的机台。某一方的愤怒随着袋里币的流失和围观人数的增加而积累，待其爆发后就能看到真人拳王大赛了，这时候可不是超杀管用的，看体形就已经知道是一挑三还是完胜结果，这类事件往往发生在朋友之间，游戏涵养不够好的就会出现上面出动摇杆下面出无影脚，初中时就有两个同学发生过这类事，而且两人挑的是《侍魂》，好在两人手上没日本刀……

惨事之三——等机事件

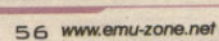
等机是许多街机仔都记忆深刻的，由于机室老板害怕担风险，在不清楚受不受欢迎前只出一架机，而这架机的游戏如果非常优秀，就会出现排人龙的情况。这边两人还在攻关，里面的投币数已经超过了三十多个，后面一帮币主在占据优先的霸机位置的同时，相信心里都在想着“怎么还不死啊！”，在这种比樱木更强烈的诅咒和充满怨恨的眼光下，再高的高手也坚持不了多久。一些飞行射击游戏还好些，对着某些清版游戏可就惨了，记忆中Capcom的《吞食天地》曾让我从早上等到下午七点多，最后只能



忍痛放弃回家。当然，不少街机高手也是这样练成的，即使不玩看也看熟了。

惨事之四——坏键事件

这是街机高手（或声称自己是高手）最痛恨的状况，“老板，怎么没有轻拳啊”、“我怎么跳不起来啊！？”、“靠，一个连招都放不出，破摇杆”。这类事通常源于机室老板疏于检查，导致某些按键不灵的结果，虽然币不过几毛钱，但花钱玩到控制不健全的游戏心里确实非常不爽。不过，有些时候并不是坏键的问题，例如上面那句连招放不出的话，确实是有些自号“高手”的人掩盖自己水平差



微风. E-mail:wind@comicer.net

工集

这时候可不是
还是完胜结果。
不够好的就会出
有两个同学发生
在两人手上没日

千机室老板害怕
l，而这架机的
况。这边两人还
个，后面一帮币
里都在想着“怎
诅咒和充满怨恨
一些飞行射击游
忆中Capcom
家多，最后只能

APCOM
这样练成的，即

最痛恨的状况，
起来啊！ ？”、
常通常源于机室
虽然币不过几
确实非常不爽。
上面那句连招放
蹬盖自己水平差

的蹩脚理由，甚至还理直气壮地找老板论理，当然某些街机室老板对这类事件也是熟悉得很，只能睁只眼闭只眼，论理者也自知理亏絮絮叨叨离开。

惨事之五——抢币事件

这是街机仔最痛恨的事了（某些抢别人币的不在此范围），正当自己玩得热火朝天，大叹此游戏也不过如是之时，旁边来个脏兮兮的人，客气的就对你说：“下一条命是我的啊！”，恶劣些的就直接推开你，还边说：“水平这么差，哥哥帮你过这关。”，当然估计这关还没过就挂了。还有一类比较“文明”的抢币我曾遇过，捏着省下早餐钱



买的币，四周张望一下确定安全后投进《街霸II》的机台，准备练习一下“升龙拳”，旁边一个“恭候”多时的“壮男”立马掏出币来对战，之后的情况不用说了吧，反正输赢都是他继续……这类情况往往发生在年纪小的街机玩家身上，相信不少小孩子想快些长大就是冲这来的（汗！）。

当然，除了以上的惨痛回忆，也有超常发挥引来一片羡慕眼光的光荣历史。无论回忆是惨痛的还是光荣的，它们都是那么美好，虽然长大后已经无法继续追寻、体验这些，但至少有这些属于我们，也是值得我们去追忆的东西……



问：为何我用MAME v0.69a玩Sammy的街机游戏诸如《空刃》、《超拟真麻将》等游戏，运行进入后只能看到一个黑窗口，按任何键都无反应？

答：这确实是MAME v0.69a的错误，对某些游戏在进入游戏途中切换到其他窗口会出现无法正常运行游戏的情况，这个问题已经在MAME v0.69b里解决了。

问：为何我在用WinKawaks和其他玩家通过互联网连机游戏时无法更改按键，相应的菜单已经变白无效。

答：在kaillera联网里运行游戏是无法更改按键和定义手柄的，要更改该游戏的键位必须在单机模式下先修改好，这时修改的键位就是联网时该游戏的默认键位。

问：怎样在WinKawaks里设置游戏的难度？

答：WinKawaks支持不同基板的游戏需要不同的方法：

Cps1游戏：运行需要修改难度的游戏，然后在Game（游戏）菜单目录里选择Dipswitches（Cps1），里面有许多相关的游戏开关，其中Dip B就是调整难度的开关。

Cps2游戏：运行需要修改难度的Cps2游戏，在游戏过程中按F11进入游戏的基板测试菜单，在CONFIGURATION项里调整游戏的难度。

NeoGeo游戏：运行需要修改难度的NeoGeo游戏，然后在Game（游戏）菜单目录里选择NeoGeo Setting，在Debug dipswitches里调整，当然也可以进入游戏里按F1在基板测试菜单里修改。

问：我在NeoRageX里运行诸如一些《拳王》、《月华剑士》等格斗游戏，只有投币选项，却看不到练习模式、难度调整等选项，如何调出来？

答：因为只有家用机模式才可以选择练习等模式，在NeoRageX里把游戏调整成家用机模式非常简单，在Machine Setting里把System由Aracde改变为Console，按F1重新启动游戏就可以了。

问：为何我在用杂志光盘里的模拟器玩附带的游戏Rom时，提示缺少文件无法继续运行，是因为杂志的Rom未经过整理而导致的Rom缺失么？

答：杂志每期附带的游戏Rom都是严谨校验后证明完全正确误的（分别使用ClrMamePro和Romcenter两大Rom检验工具测试），某些游戏提示缺少文件是因为该新版模拟器支持的是Clone游戏，需要附带主Rom才能运行，而这些游戏的主Rom都是杂志曾经放过的，只要结合起来就能正常运行了。

格斗游戏的黄金期将再度出现?!

格斗游戏的黄金期将再度出现?!



SNK 的后继者 Playmore 将于今夏（7月20日）推出颇为引人注目的“《SNK VS CAPCOM》系列”第一作《SVC CHAOS(混乱)》，在E3展上播放了其演示动画。但是更让我们关注的是E3期间 Playmore 美国分部社长 Ben Herman 接受采访时透漏的一系列重要消息：

1.《KOF3D版》—SNK将试探着把他们的著名格斗游戏引入3D领域，游戏预定12月份在日本登陆PS2。《KOF3D版》将是第一个为PS2开发的原创格斗游戏。

2.《SNK vs Capcom Chaos》—将登陆日本和美国，PS2版本预定于今冬发售，而Xbox版本以及该游戏的联网功能目前正在积极讨论中。



3.《KOF2003》—游戏将于年末登陆日本街机市场，明年将于PS2上移植该版本。

4.《KOF2000》/《kof2001》—今年晚些时候这两个游戏将会合并于PS上推出。

5.《SNK经典合集》(非官方标题)—SNK正于SONY的两个游戏平台（PS、PS2）上举棋不定。预计共有100多个游戏。

6.GBA的《合金弹头》不是移植作品而是原创游戏，《SNK VS Capcom》和《King of Fighters》目前也在计划中。

7.Playmore将把这几年由于种种原因没有在北美等地区销售的游戏再次带回来。

SNK已经改名为Playmore完全复活，记住Ben Herman的话：“Playmore is SNK. I want to make sure readers know that.”希望各位读者明白，“Playmore”就是 “SNK”。

除此之外，Capcom副总裁 Chris Jelinek 接受采访时回答关于《街霸》续作的话也难免令人浮想联翩：今年是《Megaman》15周年，你可以看到我们外面展出的《Megaman》，明年是《街霸》15周年……



我

图／文：小火

“铁球——大扑
画面中如同小山
以摧毁世界的男人：
人窒息的大扑杀中



然转头看着我，“你
“303kg。”我
吓不到别人，因为
我很害怕，我甚至
如果蔡在会好
楷蔡被金师父送到
次是有意让怒之队
“陈啊，蔡不在
我在全勋师父那里
国一阵时间，你就
心。”
“是。”我低低
型。
我不想一直都
我要减肥。
全勋师父来拍
似乎有疑惑啊?”
我抬头咧开嘴
走了我觉得有点不
这是实话，从
起，离开了他们我

?!

晚些时候这两

Capcom》和

laymore 将把
由于种种原因

话，记住 Ben
rant to make
各位读者明白，

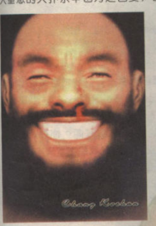
EDITION
CAPCOM

我们的主题曲

图／文：小火

“铁球——大扑杀！！”

画面中如同小山落下一样的必杀技，作为对手的是足以摧毁世界的男人：八神庵。但就算是八神庵，在这样令人窒息的大扑杀中也为之色变，也只能向后退缩。



“哈哈！没想到陈的大扑杀现在也这么厉害了呢！”全勋师父笑着说，“感觉地面也在颤抖啊！”

“嗯，当初主要是考虑他的体重才创造出来的招数，没想到现在已经成为陈的压底功夫了！”金师父严肃地点点头，“他的体重加上铁球，以及他所爆发出来的威力……哎”他突然转头看着我，“你现在有多重啊？”

“303kg。”我觉得说的时候有点胆战心惊，这个数字吓不到别人，因为大家已经习惯这样的陈国汉了。但是，我很害怕，我甚至开始有些讨厌现在的自己。

如果蔡在会好很多吧，他似乎总能看出我的心事，可惜蔡被金师父送到哈迪伦那里训练了。蔡平时爱捣蛋，这次是有意让怒之队的军事化管理挫挫他的怪戾。

“陈啊，蔡不在，你就自己练习吧。”金师父对于99年我在全勋师父那里训练的表现很满意，“我和全勋要回韩国一阵时间，你就继续留在东京吧。你人老实，我也放心。”

“是。”我低低地回答，低头却看到自己小山一样的身型。

我不想一直都这个样子……

我要减肥。

全勋师父来拍拍我的肩膀，语重心长地说：“陈啊，你似乎有疑惑啊？”

我抬头咧开嘴一笑，掩饰说：“没有啦，只是你们都走了我觉得有点不习惯。”

这是实话，从94年起，我就和金师父、蔡一直在一起，离开了他们我还真有点不习惯。

Chapter 1—心血来潮

“找你的朋友吧。”全勋微笑地说，“我记得中国队那个小女孩和你关系不错啊，叫渡部熏是吧？”

朋友？这个词对我来说比较少见，我的朋友实在是寥寥可数的。全勋所说的熏，我想是少有的几个朋友之一吧。我只是在99年的大会最后，NESTS总部垮塌的那个时候，偶然遇到了熏，保护了她从那下面出来罢了。熏很感激我，后来也常来看我。但是我这个样子……我觉得熏是在同情我……

可能就是有这样的心态，把善良都会看做是无意的伤害。

我讨厌自己有这个心态。

我想减肥。

我的朋友当然不只是熏一个人，怒队的Ralf，Clark和我交情也都不错，还有龙虎队的坂崎师父对我也不错，还有……还有不知火舞……

我不知道我和舞是不是朋友，尽管我们从94年就一起参加KOF大赛。但是我们并没有说过话，只有96年高尼诗利用风的力量准备消灭所有的人，她的火焰被暴风席卷回来的时候，我挥舞铁球保护了她一次，从那以后我们才算勉强认识。99年大会则再现当年的一幕，她的“凤凰之舞”被古利查力度一抬脚踢下来，并用旋风弹回了她的能力时，我再次挡在了她面前……

金师父表扬我，其实我自己也没有想到为什么会莫名其妙地救了舞。不过，就是这样，我和舞算是做了朋友。

其实舞和熏都差不多，都常到这里来。舞喜欢做料理，她那个Andy又不常吃，所以我们这群人就经常有口福尝到舞的手艺了；而熏本来就是中国队那群老老小小的膳食部长，她做的中国菜也是一绝。舞性格要开朗一些，全勋也老是开和她开玩笑，好在她也不介意；熏是一个小女孩，也比较害羞。

这么想似乎两个人都差不多，但是其实是不一样的。熏来的时候我比较随意，让她坐在我的肩膀上玩，听她说中国队的琐事。我也常常笑话她，感觉很快乐，一个下午很容易就过去的。而舞则不同，她也爱在我面前说话，说她和Andy的事情，我只是静静地听，插不进嘴。其实我在那个时候很紧张，我不清楚为什么会那个样子。

广告是舞去打的，她和中国队的雅典娜一直都是最有名气的广告明星。我看着舞拿着一个小盒子的药，妩媚地

COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net



说："有它才有我现在的身材。"舞的身材实在很完美，难怪总是做这些广告。

我想知道那个药是不是也适合我。而且减肥这样的事情，问舞会得到比较权威的意见吧。

但是我有些害怕，陈国汉减肥会不会变成KOF2000大赛之前的最大笑话。

我显得很畏缩，但是同时又渴望得到舞对这个事情的看法。我的心在深深的矛盾中……

决定正在我心里左右摇摆的时候，舞来了电话，邀请我去她那里。

电话里面舞的声音和平常那个大声说话大声吵架的舞不大一样，我心里一沉：她在哭泣。

我赶到舞那里的时候是半小时以后，开门后的第一眼我就发现她的眼睛红红的。

"怎么了？哭过？"我不知道应该说什么。

她擦擦眼睛，勉强微笑一下说："连陈也看出来了啊，是啊，刚才大哭了一场了。"她眉头微微一蹙，似乎又牵动了刚才的事情。人家说女孩子的心事不要去轻易提起，因为她们很容易沉溺在里面。

我试探着说："是...Andy吗？"

"嗯，我嚷着要他娶我，可是他说了很多重复的理由。"舞坐到我旁边，呆呆地看着前方的地板，"哥哥还没结婚，自己不能先结婚。伯格家的遗训要变得强大以后才说结婚一类的话。还有特瑞收养了吉斯的儿子小Rock，他不能理解，觉得必须要找哥哥Terry说清楚……"

我心里顿时腾起一团火："混帐！他还有什么无聊的理由没有！？娶阿舞又不是什么错事情，他干嘛说那么多莫名其妙的东西！"

舞和Andy的事情其实老早就不是什么秘密了，从94年接触这个KOF大会开始，舞就大胆地在战斗的舞台上宣布要和Andy结婚，可恶的是这个黄毛小子一直没有答应，所以反而是舞每年在着急。看着就让我来气，眼看这个KOF大会第七届都要开始了，这个婚还是没有结下来，这算什么！？

忧伤似乎已经让舞的表情有点呆滞了，她死死地看着地板，勉强地笑了笑说："可能是我太主动，他不太习惯吧……或者说，Andy并不是真的喜欢我，只是一种被动的认可，而在心里还在潜意识地逃避……"

"别做无谓的猜测了，"我打断了舞的胡思乱想，"你这样只会把事情引向一个歧途，而不是真正正视问题。"

舞无力地笑笑，落寞的样子让我觉得难受："这样的话，说起来很轻松啊，可是要是问题真出现在自己身上的时候，又有多少人愿意去面对呢？"

是啊，我何尝不是因为自己的问题而暗自烦恼，却不敢拿出来面对呢？

要帮助舞，首先要让她知道我的烦恼，以及我对于自己问题的态度吧。

只有这样了，帮助舞的同时，也帮助我自己吧！

我要告诉舞：我是多么渴望改变现在的自己！

我深深地呼吸了一口气，话到嘴边觉得有点口干，我开始紧张。但是——

我没办法逃避的，这是我的愿望，也希望舞从中可以得到帮助的。

我不希望舞伤心的！

"舞，其实我一直想告诉你……"我觉得话说出嘴边的时候涩涩的，觉得自己说的话也很假一样，"我决定要减肥，我不想一直这样下去。"

舞慢慢抬起头，震惊地看着我："呃？你要减肥？"

我苦笑了一下说："这样的消息我都不敢去告诉别人，真的是很怯弱。但是我一直在想，既然自己不希望这样下去，那么总是需要勇气去面对的！我要减肥，我决定要减肥！我今天来这里，其实也想你的帮助！！"

舞呆呆地看着我，突然扑哧地笑了起来。

我有些懊恼："舞怎么就开始笑话我了，这样我还怎么有信心坚持我的计划啊！"

"不是不是，"久违的笑容出现在舞的脸上，"我只是觉得陈认真的样子很可爱啊！呵呵，可惜阿熏没有在这里，要不那个严肃的丫头一定会拍你的肩膀，认真地说：'陈，我支持你！真的！'呵呵……"

我也禁不住笑了，熏就是这样的一个人，认真，一丝不苟，而面前的舞，却是以自己的微笑给人以快乐，给人以信心和勇气。

"啊啊，"舞叫了一声，站了起来，"没工夫为自己的事情伤心了啦，我现在已经成为陈的减肥指导老师了呢！谁叫我是以身材匀称而闻名的不知火 舞呢！"

看到她因为我的事情而精神起来的样子，听到她习惯的自我吹捧和调侃，我的心一下子安定了许多，我憨厚地笑了笑。

舞拍拍我的肩膀，大声地说："你放心！我会用我所有的精力来训练你，地狱式的训练你吃得消吗？"

"没问题！"我大声的说，鼓励的笑容在我和她的脸上显露出来。

舞，我是多希望你可以永远都快乐，你知道吗？

火流

拳皇盟/LY

空战：依然



进攻窍门：在准
D ），这样又有
所措！但是要小
神的↓B>↓A>↓
↑B/D……

对方在抢跳
况下尤其喜欢用
强但出招慢的
压制你，这时推
起跳同时用B
往往可以在对方
你之前先踢到他

主张MAI蹲着
快再加上敌方
一没有把握住落
因此笔者还推荐
种比较稳的
待其落地前用近
↘→A 的手段
当他被近C击
是迎面飞来的
如果敢冒险前

火流领域 零二之舞实战心得

——你跳进火里想干什么呢？

拳皇盟/LY

空战：依然是强势所在



用出招快、判定强的跳C/D能占不少便宜，其区别是：跳C在针对前方的判定更广；而跳D在向下压制方面则更胜一筹。跳跃时的进攻窍门：在准备出重攻击的同时按住↓（即跳↓+C/D），这样又有了空投的判定存在，很容易使对手不知所措！但是要小心对手蹲着伺机打你下段连哦，例如八神的↓B>↓A>↓↙←AX3、红丸的↓BX2>↓↘→B/D>↓↑B/D……



对方在抢跳的情况下尤其喜欢用判定强但出招慢的跳C D压制你，这时推荐在起跳同时用B截击，往往可以在对方打到你之前先踢到他。



有些人仗着自己的空战优势，比如八神、WHIP、红丸喜欢一个劲用霸道的起跳D。对付这样的人舞可以多用用后跳↓↙←A/C，笔者不主张MAI蹲着伺机打下段连，因为《KOF2002》节奏之快再加上敌方拥有指令投、升龙、裸杀等无敌技，万一没有把握住落地的瞬间硬直是要冒被反咬一口危险的！因此笔者还推荐另一种比较稳的打法，待其落地前用近C>↓↘→A的手段牵制，当他被近C击落时正是迎面飞来的扇子，如果敢冒险前闪就上



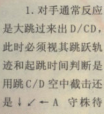


前趁他硬直打连招；如果其老老实实防御，那么我方还可以趁胜追击……

地战：掌控距离打游击是王道

由于今作的↓↘→A无论出招收招硬直都极短，因此配合←←↓+A（等同八神←←+B的用法）迅速与敌方拉开距离可以说是舞最得意的战术了。笔者主要讲解的是扇子出手后的5大对策：





1. 对手通常反应是大跳过来出D/CD，此时必须视其跳跃轨迹和起跳时间判断是用跳C/D空中截击还是↓↙←A守株待兔；当然如果你的气够多那完全可以放无敌技MAX↓↙←↙↓↘→BD防空！

2. 经验丰富的玩家时常选择中跳D/CD，这里还是强烈推荐↓↙←C再次封杀。不过考虑到精明点的会跳起后什么都不出，那就前冲即刻↓D扫他下盘，要求反应





够快。

3. 在对手妄想前闪的情况下，如果有气就直接用↓↘→↓↘→A/C痛击；没气的话立刻前冲↓C>↘B(1HIT)>←↙↓↘→+B。如果他闪得早那就只能点远A了。

4. 耐心的玩家靠垂直跳来躲波用的很好，对付这种龟派打法推荐前冲跳C/CD先发制人，不过要当心那些强判定的垂直跳攻击（比如由莉和红丸的跳D）。碰到这些人最好的破法是前冲直至他背后，在其落地前打近C>↓↘→A（不推荐待其落地打连招，原因上文已详细说明），这样我方还是处于有利位置……



5. 可能吃过亏后对方便学乖了——抱着“先防住再说”的心理，建议在第一时间继续出↓↘→A。只要他敢跳或者闪避，就用上述的手段对付；如果他沉住气再度防御，那你大可冲上前去磨血——近D>↘B(1HIT)>↓↙←C，不过这时务必要留心对方的气槽，他很可能费气闪避再反K你一顿！因此保险起见可以考虑前冲跳D/CD>跳↓↙←A/C与跳D/CD>A>↓↙←A扰乱对方，甚至空跳后阴他下段↓B>近A>↘B(1HIT)>……总之在本作被重点强化的↓↘→A是制胜关键，用好了绝对令对手苦不堪言！





远A/B依旧是牵制和封跳的绝佳拍挡，配合↓↙←A/C混用几乎能封杀一切地面动作。性急的对手往往会强行前跳来摆脱这种困境，因此就需要有意识预读远C或者垂直小跳↓+C齐按（跳C/空投）来制空，判定绝对可以信赖！碰到擅长反牵制和强攻的角色（比如CHOI和草薙），后跳↓↙←A/C的突袭效果就显得尤为重要了。（注意：千万要把握好↓↙←A/C的着落点（撞在敌人膝盖以下为宜），使用不当会有破绽败露！）





当对手不敢乱动时就轮到舞出击了！中/小跳CD的压制力很强，对手防住后硬直也较长，故主动权还是在舞手上，紧接着D>↘B(1HIT)>↓↙←C磨血吧！由于《KOF2002》破防很快，在这种攻势下连挡两套差不多血槽就会闪红警告，此时突然出↓↘→↓↘→A/C最好不过，此招破防值极高，哪怕对手血槽只在闪红边缘挡到了也必定破防！另外这招的突进性能也极快，可以抓到一些细节破绽（比如八神的↓↙←A、红丸的↓↘→B>↓↑B）！

舞的跳A看准时机出（跳在对手头顶为宜）是能够实现逆向的，看似牵强但确实可以用于实战。说到这里不得不提空中↓D，用法类似八神的“百合折”，专打对方逆向的中段特殊技，无论对手怎么移动这招都会自动向着对手快速压落，就算被格挡了也会弹开少许，非但不留破绽用得好还可以骗对方费气CD！

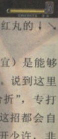
《KOF2002》舞靠远距离用飞行道具打牵制战为主，所以时常会面临TIME OVER的僵局。擅长逃跑的她完全可以发挥自身特色，这里推荐两种方法：1. ←←↓+A退至版边配合三角跳再用跳↓↙←C飞到屏幕另一端；2. ←←↓+A退至版边配合三角跳再用跳↓D突袭，只要时间掌握得好对手也是无可奈何的！





草薙），后跳
。（注意：千
人膝盖以下为





红丸的↓↘

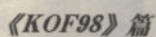
宜）是能够
。说到这里
折”，专打
这招都会自
开少许，非

控制战为主，
跑的她完全
←↓+A 退
三角跳再用
飞到屏幕另
←↓+A 退
三角跳再用
只要时间
手也是无可

KOF’ BUG总结篇PART-2

文：拳皇盟/LostFeather 奇姆村落/真・黑猫

又跟大家见面，真是太好了！这回特地请来了台湾KOF’BUG达人“真・黑猫”(奏乐：当当当…汗~)，这回98BUG的RC大部分都是由黑猫抄刀。另外还要特别感谢奇姆村落站长的支持。好了废话不说，下面就请大家欣赏刚刚出炉的BUG总结吧^^（文中的RC录像均附于本期光盘中，观看KOF98RC请改名为kof98.rc0后使用kawaks观看，KOF99RC请改名为kof99nd.rc0后使用kawaks观看）。



《KOF98》篇

一、浮空：

1. 雅典娜：版边↓↙←↗A/C；版边→↘↓↙←→↘↓↙←↗A/C（飞天：浮空中AB起身一霎那↘B）。（RC：雅典娜浮空、雅典娜飞天）





2. 不知火舞：版边↓↙←↗A/C；版边：↓↘→↓↘→↗A/C（飞天：浮空中AB起身一霎那↓A）。（RC：mai浮空、mai飞天）







3. 蔡宝健：版边↗→A；版边→↘↓↙←→↘↓↙←↗B/D。（RC:choi浮空）



4. 夏尔美：对大门使用→↘↓↙←→↘↓↙←A/C的超杀即浮空！（RC：夏尔美浮空）



5. MARY：↓↙←A/C>←↙↓↘→A/B/C/D击中三角跳中的敌人即浮空。（RC：mary浮空）

二、失败的破防系统：

《KOF98》中最失败的系统：放飞行道具（如IORI暗勾手）后，马上输入防御不可的招数（如IORI屑风），则敌人起身时对飞行道具防御不可……（RC：IORI破防）





三、粘身：

1. 雅典娜的粘身：我方为雅典娜，对手为BILLY。我方放→↘↓↙←→↘↓↙←A/C，BILLY放↓↘→↘↓↙←A/C，只要雅典娜的水晶球能打的到BILLY的烽火轮（注意水晶球不能乱版），在超杀完毕后再次出→↘↓↙←→↘↓↙←A/C就可以带着水晶球走动了。此时走到对手身边使用投技，对手就会被粘身，按挑衅键就可将对手甩掉；如果不去粘对手，在水晶球消失的一霎那，我方使用↓↘→B/D便会和水晶球一起消失……（RC：雅典娜粘人，雅典娜消失）





2．大门的粘身：大门使用→↓↘A时，我方用普通攻击或特殊技打大门一下，如果背景中等待的队友被震起，而我方并没有被震倒，这时大门便进入了BUG模式。之后不同人物放不同的招式便会产生出不可思议的现象（但基本上都是以粘身为主），因为现象过多这里就不再向大家做过多的介绍，请大家参考相关RC。（ALL RC:"大门"目录）

四、其它:



1. CHRIS挑衅火焰不消失：只要在挑衅中动一下方向再立刻接着挑衅就OK了，但速度要很快。连续不断重复这个动作火焰就不会消失，道理是简单的，使用是困难的。（RC:CHRIS FIRE）



2. IORI八酒杯中八酒杯（或暗勾手）：八酒杯后远C抵消八酒杯即可。简易出法：八酒杯放出后按住A，然后↓↙←C（这时放开A）←↙↓↘→C就可以了，但并没有想象中那么好出：如果是暗勾手就在输入远C后马上↓↘→C，同样不好出。（RC:89-89）



3．无敌神乐：神乐放↓↘→↓↘→B/D如果对手防住，这时马上跳D打对手，对手用CD耗费1个能量反击，但不能打到跳D的真身，之后神乐就无敌了。（RC:神乐1、神乐2）

4. K.O后继续站立在地面：我方为IORI，先在角落里两人对着跑，然后IORI用AB闪到对手背后，对手继续跑。IORI放一个慢的暗勾手然后追过去，一直到另一个版边，在暗勾手快打到对手的时候出屑风（→↘↓↙←→A/C），结果对手刚被打死马上被屑风抓回来。（RC:KO，请在播放前按住2P的←）

5. KIM无限霸气脚：霸气脚（以下简称87脚，且一律为轻87脚）无限有两种出法，但前提是不能有能量，这里分别介绍一下。

①强出法：87脚后马上输入凤凰脚的指令（↓↙←↙↓↘→B/D），因为没有能量，KIM便不会出凤凰脚而是变得可以自由行动了。这时前冲马上C>87脚>凤凰脚取消僵持>……便形成了无限，但因为5次C>87脚就会满一颗能量，所以也不能说是无限，不过还好5次C可使敌人晕点（嘿嘿O_O）。如果你是机器，你就一个一个输入完成无限87脚吧，这是作为常人无法接受的。下面介绍一下我的出发：↓C>↓B>←→（按→时间长一些）B>→（即跑动)>C>↓↓B>……指令简化后成功率也就大了，但因为我是用↓C>↓B，所以最多3段就掉了。想研究的朋友们去这里看看：http://allgames.gamesh.com/kof/update/text/2002/5/22/5-22.htm

②滑布无限87脚：即跑动中出87脚再用凤凰脚抵消僵持，这样人物……后输入87脚再用……无限。（RC:kim2……/allgames.games……17.htm

一、浮空+……



1．雅典娜、……法同《KOF98……浮空、雅典那飞……



那↓A)。(RC:……

3.MARY：9……一样，大致有三种……

①：版边↓↙……敌人即可。(RC:……

②：ST真吾……MARY跳到对手……后马上↓↙←C，……↙↓↘→A，MA……飞上天空。根据对……不一样。对陈国汗……浮空2、MARY人……



MARY浮空3)

二、MARY……

（未注明RC……

我方MARY，……然后ST RLAF，……一时间↓↘→↘↓……



放前按住2P的





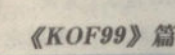
理敌人晕点（嘿入完成无限87绍一下我的出B>→（即跑大了，但因为研究的朋友们m/kof/update/

用凤凰脚抵消

僵持，这样人物就会滑过去，如果不动就会一直向前滑，之后输入87脚再用凤凰脚抵消僵持人物会继续向前滑，形成无限。(RC:kim22bxn、KIM滑步98) 详细讲解见：http://allgames.gamesh.com/kof/update/text/2002/5/17/5-17.htm

《KOF99》篇

一、浮空+入地：



1.雅典娜、蔡宝健、不知火舞等人浮空和飞天的方法同《KOF98》，在此不作过多解释。(RC：雅典那浮空、雅典那飞天、CHOI浮空、MAI浮空、MAI飞天)



2.包：版边↗→A（飞天：浮空中AB起身一霎那↓A)。(RC:包浮空、包飞天)

3.MARY：99里MARY多种方法可以浮空，高度也不一样，大致有三种情况。

①：版边↓↙←C>←↙↓↘→A/B抓住三角跳中的敌人即可。(RC:暂无)



②：ST真吾，真吾抓住对手后MARY跳到对手背后，在真吾撒手后马上↓↙←C，等真吾要飞走时←↙↓↘→A，MARY便与真吾一起飞上天空。根据对手使用人物的不同，MARY飞的高度也不一样。对陈国汗就会入地!_!(RC:MARY浮空1、MARY浮空2、MARY入地)



③：对手必须是能够打出分身的人物，在做出分身（方法见下文）后MARY用跳跃攻击去打分身（不要打得太低），之后就浮空了。(RC:MARY浮空3)

二、MARY的BUG模式：

（未注明RC在："MARY BUG"目录下）

我方MARY，ST RALF，对手不限。MARY紧贴对手然后ST RLAF，注意RLAF第一下不能打到对手，然后第一时间↓↘→↘↓↙ ←A/C，之后RLAF击中对手，



MARY就会向着另一个版边一直冲去…进入BUG模式。在进入BUG模式后让对手用不同的招式就会产生不可思议的效果，下面挑几个典型的说一下：

1.分身：走近后①雅典娜：↓↘→↓↘→B/D；②全勋：↓↘→↓↘→B/D；③JOE：←↙↓↘→A/C。(RC：jhun分身、joe分身)

2.粘身：雅典娜跳到MARY上面，在快碰到MARY时→↘↓↙←→↘↓↙←A/C便可以自由行动，之后就都和《KOF98》一样了。(RC:雅典那消失、雅典娜粘人)

3.RLAF 99HITS：离MARY一段距离MAX↓↘→↓↙←A/C（不用MAX达不到99HITS)。(RC:rlaf 99hits)

4.IORI无限胜利动作：→↘↓↙←B/D之后…太傻了。

5.K' 近身↓↘→A/C>→B后，→B会定在地下。

三、穿透人：

1.CLARK和RALF：要ST CHIN，放ST出来后，等




一下←↙↘↓→B/D，敌人被打飞后，CLARK(RALF)就定在那里了，除了投技任何攻击无效。(RC：RLAF+CLACK穿透)



2.MAXIMA：自己与对手都在版边，然后ST IORI，第一时间MAX↓↘→↘↓↙←A/C，如果成功MAXIMA就可以穿透对手了，此时对手近身攻击你，将付出惨重的代价。(RC:MAXIMA穿透）



3.全勋：先ABC进入CM，然后↓↓B（按住B)>D在受招后的第一时间↓↘→↓↘→B/D，但全勋是可以移动并穿透对手的，只要在角落和对手重合就可以用↓B等招打出99HITS。(RC:JHUN穿透)

四、其它：

1.若隐若现：

①先出MARY BUG模式，YURI过去↓↘→↓↘→

A/C就会飘在空中，并且无法恢复。(RC:见“MARY BUG”目录中RC)

②通用：我方为CHOI，ST LEONA后在2HITS的耳环爆炸同时↓↘→↘↓↙B，之后对手便会若隐若现，此时在角落里放↓↘→↘↓↙←B/D恢复。(RC:CHOI消失)

2.复活：我方IORI，对手不限，ST为雅典娜。先把对手的血打到一触即死的程度，然后IORI↓↘→↓↘→B/D后对手马上ST雅典娜，血槽便会从一下变满，但之后两人都行动不能。(RC:复活)




3.MAXIMA空气槽放超杀BUG：看名字就知道了，先放抓人ST，然后再没有能量的情况下→↘↓↙←→↘↓↙←B/D，ST就会出现把对手带走等不可思的议现象（有时候会当机）。(RC:MAXIMA1、MAXIMA2、MAXIMA3)

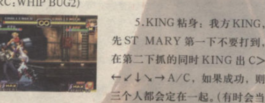


4.WHIP的BUG:

①先ST MARY，第一下不能踢到对手，在第二下快要抓到时近身C投，对手倒地不起。(RC:WHIP BUG1)

②WHIP先→↘↓↙←C(按住)，然后对手ST CLACK（第一下不能踢到WHIP)同时WHIP放开C，之后两人粘在一起。(RC:WHIP BUG2)





5.KING粘身：我方KING，先ST MARY第一下不要打到，在第二下抓的同时KING出C>←↙↓↘→A/C，如果成功，则三个人都会定在一起。(有时会当机)。(RC:KING当机)

6.香澄粘身：对手ST YURI，香澄防住YURI勾拳的第一下，在YURI要出第2下的时候，香澄马上←↙↓↘→B/D，同时对手要用A去打香澄，之后就粘在一起了。(RC:香橙粘身)



7.LEONA超杀人物限定BUG：没有技术性，实战中也经常用到，就是LEONA的超杀↓↘→↓↘→A/C对红丸、RYO、YURI这3个人使用时掉血极多。(RC:LEONA人物限定1—3)

8.TASK OVER：

(1)K'：先打出K'↓↘→A/C>→B定在地下，然后让MARY走到火焰上就TASK OVER了。(RC:K'TASK OVER)




(2)包：放MAX←↙↓↘→←↙↓↘→B/D后ST IORI，在ST回去之后，第一时间再叫ST出来，能行动后↓↙←↓↙←B/D即可。(RC:包TASK OVER)




9.KIM无限87脚：同98。(RC:KIM22BX2、KIM滑步99)



THE KING OF FIGHTERS '98

taka. E-mail:taka@comicer.net

回忆是那美丽的天空

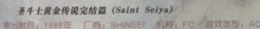


记得有这样一首歌：还记得年少时的梦吗 像朵永远不凋零的花 陪我经过那风吹雨打 看世事无常看苍桑变化……在伴随游戏一同长大的过程中，无数美好的记忆在我们脑海中萌发。在八十年代后期到九十年代初期游戏如繁星般的日子里，童年的我们用不多的闲暇时间鏖战在属于自己的空间里，就象夏夜睛空里仰头数着一颗颗美丽的星星。还记得每次瞒着家长早起将非常难的动作游戏继续；每次和挚友互相调侃埋怨谁又不要脸借了别人的命；每次精打细算用长久积蓄的钞票从游戏店换回梦寐以求的游戏。这一切的一切，每次醒来，仿佛就发生在昨天……

梦醒，打开电脑，细心配置好模拟器，载入Rom，playing从正版的卡带dump的Rom，也许会给我们带来完全的游戏享受呢。与此同时，我们从前的记忆开始慢慢被找回，虽然不会很完整，但是只要能拾起零星的一点，我们就有必要提及这种拾忆的美好方式，也有必要提及那些记忆中如繁星般的游戏。

这个栏目主要是面对那些无需宏篇攻略却又曾一直为大家津津乐道的家用机游戏而设的，这样的游戏在8位甚至16位机时代都是占据着相当重要地位。它们是TV GAME的先行者、奠基人，它们培养了一代玩家。因此，我们正是希望通过这些点滴片断能让大家重新回眸自己的心路轨迹，找到从前最纯真的感动。

圣斗士黄金传说完结篇 (Saint Seiya)



推出时间：1988年　厂商：SHINSEI　机种：FC　游戏类型：ACT



车田正美的《女神的圣斗士》是日本漫画涌入国内的先潮。作为同名漫画改编的游戏，《黄金传说》不但影响着众多游戏迷，也影响着很多漫画迷（笔者对于当年5点钟偷偷爬起来攻关的那段经历至今仍记忆犹新^0^）。本作以教皇之乱时的圣域十二神殿之战为背景，漫画中的相关人物均一一登场。流程完全忠实原作，因此对Boss战如果不了解相关情节而盲目拼命是无法顺利通关的，个人认为对Boss战才是游戏真正魅力所在，而在到达每一神殿之前的横版过关只是辅助。五名青铜圣斗士（包括“小强”一辉）的状态由LIFE（生命值，其值为0即死亡）和COSMO（小宇宙，影响攻击力）组成，每突破一个神殿，相关人物这两项能力的界限就能得到提高。游戏采用密码记忆，记得以前关于这个游戏的密码破译修改很盛行，现在好了，有了专门的修改软件，只要轻轻一点，星矢们就可以轻易达到小宇宙的最高层，哈哈，有兴趣的朋友可以体验一招削掉“金牛”牛角的快感了。（本期游戏光盘里附有这一修改工具）

剑之达人 (Sword Master)

推出时间：1990年　厂商：Athena　机种：FC　游戏类型：ACT



不知道大家当年是在什么样的卡带上玩这个游戏。这个游戏似乎比较少见，记得我当时玩的是一35in1的盒卡（里面还有《地狱极乐丸》、《成龙之龙》等高水准游戏）。游戏发生在剑与魔法的时代，主角是身披金盔的骑士，人如其名，攻击手段当然是剑咯（游戏进行到中后期可以变身其它职业），而盾牌除了防御飞行道具外对于一些HP极低的怪物是可以直接挡死的。游戏的背景和音效配合的相当完美，从森林到小镇到古堡，肃杀、阴森、压抑感觉尽显，加之不低的难度，能让人游戏中始终神经紧绷（这是我当时的感觉，现在也如此……）。《剑之达人》作为FC机能的极尽者，其品质较之16位机许多游戏都一点不差，推荐大家重新乱入这一剑气火光交织的世界找找昔日的感觉。

斗技王 (King Colossus)

推出时间：1992年　厂商：SEGA　机种：MD　游戏类型：A·RPG



《孔雀王》以其极具个性的人物，引人入胜的故事俘获了众多漫画迷的心。其作者荻野真对古代背景、人物的刻画有着相当深厚功力。SEGA看中这点，邀其为A·RPG《斗技王》作人设，于是在这一游戏中，我们似乎又看到了《孔雀王》的影子。《斗技王》虽然没有太华丽的招式、没有令人不能自拔的迷题，给人一种“平民”RPG的感觉，但是只要你认真玩过，你就能发觉其中丰富多彩武器的收集才是最大乐趣。武器系统共分为：剑、斧、弓、链、枪五大类，每大类又都有许多形态、属性各异的武器，积极更换不同武器来对付不同的怪物往往会事半功倍。在现今玩惯了《塞尔达》、《王国之心》等令人眼花缭乱的全3D大作后，让我们偶尔抽时间来温习一下像《斗技王》这样的“基石”作品，也许你会感觉原来朴实也是一种美。

恶魔城DRACULA X (CastleVania: Dracula X)

推出时间：1995年　厂商：KONAMI　机种：SFC　游戏类型：ACT



GBA《恶魔城-晓月圆舞曲》的推出，将《恶魔城》这一金字招牌再度提升到一个高度。《恶魔城》在没有加入RPG要素前一直都因为其超高难度成为大部分玩家的噩梦，这款SFC上的ACT经典也不例外，逼人的压迫感让人不得不步步为营。凭借16M的大容量和SFC出色的色彩渲染效果，本作恶魔城里里外外的气氛表现得淋漓尽致（入城之前那段模糊晃动的火焰背景深刻展现出了血火轮回的残酷）。BGM也秉承了系列惯有的悲伤咏叹调主风格，让人感觉传说无奈、宿命难违。本作的情节与PCE版《血之轮回》是相同的，但是除了第一关和最后的Dracula有些类似以外，其它的关卡都很难看出之间的联系，就连每关的Boss也都不一样。不知道现在热衷于Alucard、来须苍真这些美形帅哥的朋友们是否有兴趣换一下口味，回归到《恶魔城》的原点，与里查德·贝鲁蒙特一同向真正的硬派难度挑战呢，呵呵。（此游戏是美版，其日版名为《恶魔城Dracula XX》）



Street Fighters Remix

图／文：Emu-Zone／Master_Z

另类游戏音乐创作—街霸Remix

各位最近过得还好吗？SARS疫情席卷全球，在下在这里提醒各位多多注意自己的健康状况。虽然现在SARS疫情已经逐渐消退，但是各位还是应该注意个人卫生。好了进入正题！

先给各位出一道题，是哪个公司开创了现在的标准2D格斗游戏模式，并推出正统2D格斗游戏的开山之作？地球上近一半的人都知道这个问题的答案吧，呵呵没错！正是CAPCOM公司（嘉富康）。

《街头霸王》（STREET FIGHTERS）这个响亮的名字可以说是无人不知无人不晓。它在短短的瞬间如原子弹一样让世界上的玩家感到震撼。它让当时种类单一的街机游戏家族增添了一个崭新的类别——对战类（FTG），让CAPCOM公司在业界大放异彩、出尽风头，更是让全球的格斗游戏爱好者如痴如醉（或者说是死心踏地）享受着FTG类游戏带来的快感。

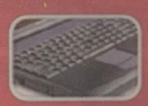
想必各位认为在下这次会给大家送上《STREET FIGHTERS》的原声集吧？呵呵是的，但是各位只说对了一半。因为这次的原声并非CAPCOM官方制作的，而是由一群热爱游戏的音乐人制作的非官方REMIX版。尽管这群自由音乐人的年龄、职业、肤色和国籍都不同，但是他们有一个共同爱好，那就是游戏。他们凭着自己对游戏的理解与对音乐的感受，把游戏中自己喜爱的背景音乐REMIX后重新演绎。这些经过重新演绎的背景音乐给人一种与众不同的全新感觉。原本已经给人一种潜移默化的街霸音乐经过这些游戏音乐发烧友们的改造之后，变得更加有节奏感、更加神奇！（可能在下说得有点太夸张了，呵呵）废话少说，在下先来给各位读者简单介绍一下本次附赠的OST中的部分经典之作。

"China_Street BeatOC Remix"这首曲子是本次在下重点推荐的上乘Remix之一。本曲原本是《街霸》里中国代表春丽姐姐的背景配乐，其原始版本的节奏感就很强给人感觉很有活力，经过混音重奏之后该曲的速度略有加快，更显活泼，甚至有点DISCO的味道。更绝的是原曲中CPS-2的FM音源合成的地道电子音乐效果完全被扬琴、阮、笛子等传统的中国乐器所取代。如果把节奏略变慢一些，再把中间的人语去掉，完全可以变成春意盎然的江南民乐。虽说本曲经过重新演绎之后略有些DISCO快曲的嫌疑，但是基本上不失中国风味的曲乐风格。



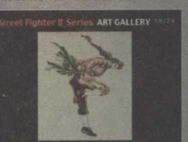
另外一首非常不错的Remix则是本OST中的第九首"Vega'sBalladMHOC Remix"或者说是"Balrog'sBalladMHOC Remix"因为日本和亚洲版的人名和世界版、US版有点出入……《街霸》八人的US版本里，4天王里面3个人的名字相互颠倒：大警察

Master_Z E-mail:master_zou@hotmail.com





VEGA的名字被M.Bison取代，铁爪Balrog则便成了VEGA，最后拳王M.Bison就变成了Balrog。而CAPCOM之后也没有进行任何修改反而将错就错一直沿用至今……）原本Balrog的背景配乐是以“西班牙斗牛士”这首曲子为蓝本创作的，该曲如它的原型——西班牙斗牛士一样节奏快而激烈，给人一种雄壮的男子汉气概，让人一听就热血沸腾。曲子配合Balrog快速华丽的攻击，有一瞬间致敌人于死地的那种感觉。而本Remix则与原始版有很大的反差，节奏柔而抒缓，主旋律是由吉他、电鼓、与合成电子音效相搭配，再加上间奏时那悦耳的钢琴，说它是舒情音乐也不为过。另外在下认为还有一个可能就是Remix的作者是要表现Balrog斗士之外的另一面，就是他那BT的一面！只要比自己美或是超越自己的人（如春丽姐姐）就要杀掉。另外，各位有没有觉得在钢琴间奏的那段略微有一点《月下夜晌曲》中某一BGM的感觉呢？



Street Fighter II Series ART GALLERY 19/24

本曲的开片是由日本的传统乐器三弦琴独奏来逐渐带入，开始曲速缓慢而悠长。接着曲速逐渐加快并引入现代的一些电子乐器。此时音乐逐渐恢复到原版速度，并给人一种超越原作的速度感与快感（就算下村小姐再怎么强，不过那也是在92年的CPS-1上的啊！各位想想那种音源怎么与现在高级设备相比啊！）

除了上述的两首之外，还有几首Remix是在原曲的基础之上从音效和技术方面对音乐进行加强处理。“Gemini Loco Blanka OC Remix”就是比较不错的一个，本曲乃是巴西代表“大兽”布兰卡(Blanka)的背景配乐。因为是在巴西，所以本曲的曲风是完完全全的南美风味，说白了就是赋有热情与活力的拉丁风格音乐。本Remix在原曲的基础之上对鼓和部分特殊效果做出

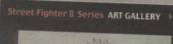


Street Fighter II Series ART GALLERY 11/24

Master Z E-mail:master_zou@hotmail.com



Street Fighters Remix





了加强处理，但是里面使用的乐器听起来稍微有点东洋风格。另外"Dhalsim Spicy Curry"和"Gemini Loco Blanka OC Remix"同出一辙，均是在原作对配器略做修改和加强，本曲被Remix后感觉民族音乐的味道远远超过原作，本曲给人的第一印象就如"长臂"达锡母本人与其所修炼的瑜迦功一般古怪、另类。但从另一个角度来说，它可以算是地地道道的印度音乐，曲中充满了玄幻与神奇更给人一种置身于"禅"中的味道。估计本Remix的作者djpretzel可能对瑜迦功或者印度宗教文化都有一定了解吧！

以上Remix分别由Star Salzman、Djpretzel、Rayza、McVaffe等五位音乐人分别创作。其中最有名的要算是McVaffe了，McVaffe的真名叫Mike Vafeas，他可是游戏音乐混音界的元老级人物，早在五、六年前他就开始制作游戏音乐的Remix了。因为他原本就是一个职业音乐人，所以他所Remix的音乐绝对富有新的灵感。至于他本人嘛，在下在以后会进行详细介绍的。

从上述Remix版的音乐可以看出"网络世界藏龙卧虎"这句话一点也不假，不少一流的音乐人和游戏音乐发烧友都隐匿其中。想必在各位读者中也一定会有音乐爱好者或者业余制作人吧？听到了国外同行和游戏音乐FANS们的作品，你们是不是也在摩拳擦掌呢？呵呵，如果不甘心落人之后就也来做几首动听的游戏Remix吧！另外，也希望各位能喜欢在下所提供的OST。



PS：最近在下收到不少读者的来信，来信中不少读者对在下的栏目表示认可与鼓励，同样的也指出了在下在某些方面的不足。在下在这里对各位热心支持本杂志的读者表示衷心的感谢外，也会努力在栏目上做改进。希望大家在今后的日子里能够一如既往的支持在下，谢谢各位了！

以下是OST的目录：

1.China Street Beat by McVaffe
2.DhalsimSpicyCurry by djpretzel
3.Gemini LocoBlanka by McVaffe
4.Guile(R.A.H.mix) by Rayza
5.HeyMrHonda by McVaffe
6.RyuFreestyleDojo by McVaffe
7.RyuInterpretation by Malcos
8.TatsumakiSenputronic by Star Salzman
9.Vega's Ballad by McVaffe
10.ZangiefRetroRussian by McVaffe
11.CreditsTheme(OneCreditFinish) by Rayza
12.CammysLondonDrizzle by McVaffe
13.Dancing in the Sky by Ryu7x
14.DeeJaysCaribbeanRave by McVaffe



悲伤的咏叹——《晓月圆舞曲》深度研究

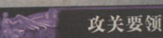
Castlevania Aria of Sorrow

图／文：Emu-Zone /Bonano

通过上期的《恶魔城－晓月圆舞曲》攻略，相信不少朋友已经完全沉迷于恶魔城那诡异气氛中了。笔者也在近半个月的摸索中将游戏打了个通通透透，再加上穿梭于各大游戏论坛搜集到的零散信息，持陋笔写下此文。希望能藉此与广大恶魔城爱好者们共同分享来自于原《月下》制作小组所精心设计的恶魔城世界的乐趣。



本作是由恶魔城历史上杰作之一，由PS版《月下的夜想曲》原班制作小组全权负责。游戏角色设定、插画仍由小岛文美执笔，所以整个游戏的风格与《月下》如出一辙：背景、人物、音乐、系统，感觉像是《月下》在GBA上的复刻版。一个最明显的例子，主角的走路姿态就与月下一模一样……不过受GBA机能和卡带容量的限制，《晓月》不可能超越《月下》的辉煌，但就一款手掌机游戏而言，《晓月》算是做到了极致。



一、魔导魂：

本作中魔导器是以魂的形式存在的，魔导魂的取得和利用是解迷破关的关键。下面列出了所有魔导魂的出现地点和一些需要魔导魂通过的特殊地点，经常会出现找不到路的朋友可以参照一下（由于魔导魂的获得问题都不大，除了10号魔导魂需要花些工夫之外，因此其他魂也就不标出具体的地图方位了，探索才有乐趣嘛）



1. 疾退（L）：《恶魔城月下》中的经典动作，实际游戏中运用得较少，获得地点在荒城回廊。

2. 翅膀（蓝魂）：可以延缓跳跃中下落的时间，游戏开始的时候可以用来到达一些凭普通跳跃无法到达的地方，获得地点在荒城回廊。

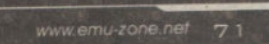
3. 两段跳（空中A）：是从《月下》开始加入的恶魔城系列经典动作，获得地点在藏书库。



4. 铲腿（方向键下+A）：可以通过一些狭小的通道，并且具备一定的攻击力。《月轮》中开始加入，获得地点在舞踏馆。



5. 水上走（黄魂）：可以通过站立在水上的高度差在游戏中起到一些普通跳跃不能到达的区域，获得地点在幻梦宫。





6. 潜水（黄魂）：可以通过一些需要经过水路才能到达的地点，获得地点在时计塔。



7. 蝙蝠（蓝魂）：取得之后可以随意飞行，任何地点均可到达了，除水中的源于《月下》，获得地点在斗技场。

8. 空中高跳（空中L）：自《月下》开始加入的超高跳，到现在无论吸血鬼还是恶魔猎人都会用了……，纵向移动比蝙蝠要快，须在跳跃途中才能使出，获得地点在恶魔城最上部。



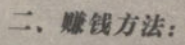
9. 对静止世界的认识（自动在能力中调用）：可以破除时间兔子的咒语，获得地点在地下深殿。





10. 冲刺（方向键左或右+R）：全身带有冲击波向前冲，有一定攻击力，横向移动比蝙蝠要快，冲刺过程中可以随时切换任何动作，获得地点在恶魔城最上部（需要花费一定精力）。





11. 空中踢（空中方向键下或者斜下+A）：《白夜》中加入的招式，实际用处不大，在忘却庭园打死飞腿骷髅后得到的魂中习得。

二、赚钱方法：

首先要明确赚钱的目的：买下那个打怪物出魂机率增大的戒指"噬魂者"，可以使今后的收魂过程方便许多。这枚戒指价钱高达30万，而且只有在铁锤的商店里面能够买到，因此有了下面有关生财之路的讨论。

1. 在你有一定资金的时候，可以到恶魔城入口处卖掉手中的武器来筹集资金，一些稀有武器可以卖到很高的价钱。然后去收集36号怪物的魂，它的作用是能在铁锤那里以八折的价钱购入东西（以八折计算，30万的"噬魂者"可以用24万就买下来）。不过36号怪物可不是那么好对付的，它藏在某一间房间内，经常主角一进去它就缩到地里去，所以要有耐心，多进出几次一定会有收获的。







2. 利用97号宝箱怪的魂来赚钱，其作用是将所受到的伤害值X5转变为获取同等数量的金钱。利用这一点，就可以尽量多地削减自己的HP从而得到金钱。恶魔城中最佳的赚钱地点当属时记塔中的地刺，装上该魂找个离存盘点很近的地方不断在地刺上虐待自己，在HP很低的时候回去补血存盘，这样一来很快便能拿到大量的金钱了。



三、练级方法：

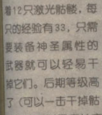
本作恶魔城中每个怪物的经验值是固定的，并不会因为主角等级的增高而相对减少。那么如何得到最多的经验值快速升级呢，去打经验值最多的某怪物？当然不是，这样费时又费力，甚至在等级低的时候还经常必须冒"KO"的危险（不要告诉我你习惯用模拟器的即时存档功能……）。如果大家有兴趣，可以试试以下几种练级方法，既方便又实用。

1. 在斗技场最下方的"修罗道-极"的房间内，有



在铁锤的商店里
答的讨论。





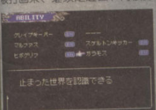
藏在某一间房间
以要有耐心，多
利用97号宝箱怪
赚钱，其作用是
的伤害值X5转
取同等数量的金
这一点，就可以
削减自己的HP
到金钱。恶魔城
的赚钱地点当属
中的地刺，装上
个离存盘点很近
不断在地刺上虐
，这样一来很快

固定的，并不会
如何得到最多的
某怪物？当然不
时候还经常必须
模拟器的即时存



着12只激光骷髅，每只的经验有33，只需要装备神圣属性的武器就可以轻易干掉它们。后期等级高了（可以一击干掉骷髅）还可以用魔神变身（恶魔变身）突进的魂，冲过去一次再冲回来一次就可以得到330x12x2=7920点经验值，如果还装备了1.2倍经验的魂，那么达到99级也只是3小时之内的事。

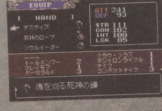
2. 在幻梦宫中有一处是需要得到“对静止世界的认识”的魔导魂才能通过，如果在没得到该魔导魂的情况下（得到了也可以在菜单中关闭）装备上“走路的同时经验值增加”的戒指，然后不停在这段路上走，走了又被打回来、继续走进去、再被打回来……如此反复，经验值也是可以持续增加的。不过走路所得的经验值很少，你可以在没时间玩的时候将游戏的方向键用重物压下而不关机，一段时间之后再回来看成果。使用该无聊练级方法的前提是你要对自己承担电费的能力有绝对把握。另外提醒一点：不要想用冲刺特技来投机取巧，走路得到的经验要比冲刺来得多。



四、Hard模式：

在以Good Ending完成游戏后，会在游戏的进度选择栏的上方出现一个蝙蝠标记，选中那个蝙蝠标记开始新的游戏便能够选择游戏的难度Normal和Hard。无论选择何种难度都能够继承上一次通关所得到的除了魔导魂之外的所有魂和所有武器、道具。如果选择Hard开始游戏，更能在游戏中得到Normal难度下得不到的武器和防具（其中包括攻击力巨大、收魂十分方便的死神套装）。Hard模式下敌方的攻击力和防御力要强不少，如果第一次完成游戏的时候没有拿到能够独当一面的武器或者魂，在Hard模式下可是要吃不少苦头的。而且在Hard模式下魂和稀有道具的出现率是非常低的，如果以收集和探索为出发点，Hard模式才是游戏真正的开始（笔者曾经为了一把村正耗费了一个上午的时间……）。如果你是真正的恶魔城死忠，不玩Hard模式的确是一大缺憾。





如果你已经做好在Hard模式下收集一切的准备，那么笔者可以给你一些心得，希望能够给同道者小小启示：

1. 若以全地图完成率为目的，最好尽早打出7号眼球怪的魂并时刻装备上，在水底的时候无法使用该魂便要不时往边上或者底下砍两刀，说不定秘密通路就在你脚下。

2. 若以收集全魂或者全道具为目的，尽可能在拿到使出魂机率增大的“噬魂者”戒指和使稀有道具掉落机率增大的稀有戒指之后再开展收集之旅。如果不具备拿到戒指的条件，那就装备上100号怪物的魂，其效果是HP越低各项能力越高，然后再把自己的体力尽可能降低，你会发现幸运值提升得很高，这意味着什么不用我多说了吧。

3. 收集魂和道具之前，通过前期在城内的转悠，对一些怪物的经常出没地点有一定了解，收魂的地点尽可能选择场景速度切换较快、该怪物出现较频繁的场合。

4. 在枯燥的收集过程中要有200%的耐心，因为一些稀有的魂和道具是会花费你大量的时间和精力的。花费的时间越长，意味着你正在收集的这样东西越强（切忌由于浮躁而走上修改的不归之路）。另外在收集的过程中可以换上经验值1.2倍的魂，兼顾升级。

5. 装备死神镰刀和死神披风可以大幅度提升幸运值，被冠以“死神套装”称号的这两件装备成为集魂之旅的首选，而且死神镰刀本身就有打魂的属性。

五、特殊魂的取得：



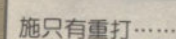
高乐姆系列：通俗说就是石头怪那类白痴，拥有过人的体力但是却不存在MP值（XX发达XX简单）。如果跟其硬

拼很难占到优势，但在得到了将HP\MP互换的魂之后，那就可以对其一击必杀（这些家伙没有MP，换了以后HP就为0了）。



80号绝叫骷髅的魂：要注意只有在其将东西拔出来之后将其杀死才有可能得到魂，时机的把握很重要。

82号怪物的魂：很多人反映没有这号怪物，还记得地下水域的那个闪光飞行物吗，它就是了。由于其移动速度极快，所以要使用时间停止的魂让这家伙慢下来再打，出魂的机率不低，经验值也不低。



109号死人军团的魂：这个Boss比较特别，如果你不先把它周围的四块打掉再干掉中间的部分，便得不到它的魂了！而补救措施只有重打……

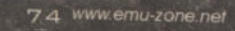
六、武器收集：

个人感觉武器的收集比魂的收集要难，武器道具的收集过程中最好装备稀有道具出现机率增大的戒指并尽可能提升幸运值。在下至今仍未实现全武器制霸，不过以下几款武器大家有条件一定要试试：

武器系



妖刀村正：嗜血的妖刀，100号怪物身上掉落，纵斩系列武器中最为强横的一把。最高可以达到3Hit，对肉身怪物经常可以实现两倍攻击力的效果，遗憾的是攻击范围比较小。



圣剑：最强且实用的剑，威力不小、速度快、范围广，在沉船的某处隐藏地点拿到。

死神镰刀：二周目Hard模式下取得，攻击力、攻击范围和出招延迟一样大，不知道是不是因为该武器注释中提到打魂的缘故，用来收魂很好用。

石中剑：Boss Rush模式的奖励品，外观名副其实，攻击力巨大，不过太慢了。

银手枪：Hard模式下拿到（斗技场），各项都比9mm手枪强，恶搞但比较实用的枪。

阳电子炮：Boss Rush模式的奖励品，攻击力还可以，缺点就是速度太慢。

流星拳套：Hard模式下在藏书库隐藏地点拿到，装备后可以发天马流星拳。

真空刃：Boss Rush模式的奖励品，与月下相比可是弱了一大截。

毒剑、炎之魔剑、冰之魔剑：都是在游戏中可以得到的剑，附加攻击属性和攻击速度快是它们共同的特点，在游戏初期非常好用。

龙杀剑：在铁锤处能够买到的最好纵斩武器，攻击力大但范围略显不足。

长柄刀：在水中隐藏地点得到，和圣剑拥有同样的攻击距离，但攻击速度不如圣剑快。

雷神之锤：带有雷属性的最强之锤，肉搏死磕的首选武器。

隆基诺斯之枪：圣经中记载的最强圣枪，在游戏中除了攻击距离比较短外，其对暗黑属性的相克效果和攻击力都是枪类武器中最强的。

防具系

死神披风：Hard模式下拿到，提升大量数值，尤其是幸运值，收魂的必备装备之一。

盟约之甲：防具中的极品，所增加的防御力是最大的，被誉为永远不会破损的铠甲，利用魔身变神突进穿过瀑布后得到。

饰品系

血之泪：Hard模式下拿到，各项能力都增加很多的装饰品，打Boss很实用。

混沌戒指：在混沌空间中得到的戒指，使用魂的时候不消耗魔力，不过要收集全所有的魂才会出现，基本上拥有之后就无敌了。





七、怪物属性：

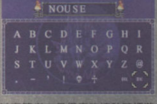
怪物对属性攻击的耐性直接反应在其受到的伤害值上，我们可以看到这些属性分为：斩、炎、冰、雷、暗、光、毒、咒以及石化，合理利用武器中的相克属性可以起到事半功倍的效果。



八、Nosoul 和 Nouse 模式：



在开始游戏的时候输入NOSOUL，会听到吸血伯爵的一声"自己"（听得不是很清楚，估计是对自我能力很自信的意思），即可进入无法收魂的游戏模式。而输入NOUSE，可以听到女主角弥那的一句"祝你好运"，即可进入无法得到道具的游戏模式。专门为另类的个性人士设计，两种模式通关后没有额外的奖励出现，其实笔者不是很喜欢这种破坏游戏平衡度来获取额外快感的设计，不过这却是部分孤高的求道者的至爱。



九、Boss Rush：



从《恶魔城－白夜的协奏曲》继承而来的单挑Boss模式，时间是该模式评定的唯一标准。在Rush模式中角色的等级固定在40级（J则固定在完成全地图后所获得的能力值），保留通关存档中角色的武器、道具、特殊能力和魂。《月下》的Rush达人K.D再次向我们展示了他绝佳的Rush技巧，本期杂志附送光盘中收录了1分28秒完成Boss Rush的录像文件，从录象中我们能够看出要想尽可能缩减Rush的时间，就必须具备以下几个条件：

1．**最大限度提升物理攻击力。**除了武器的影响外，录像中还采用了100号魂的体力越低、能力越高的极端战术（喝掉一瓶三年变质牛奶让体力变为1，从而得到最大的攻击力）。



2．**冲刺、无限魔力戒指和究级攻击力魂的配合使用。**要使用大攻击力的魂就必须耗费大量的魔力值，所以无限魔力戒指是一定要取得的，否则在干掉一个Boss之后还要将时间浪费在补充魔力上是很划不来的。



3．**Rush过程中的随机应变。**像石头怪这样的Boss需要在其身后攻击才能节约时间，就必须先用魔兽变身冲过去再放必杀；为了达到一击必杀，战斗中经常会用到攻击力提升到1.2倍的魂。



4．**时机的把握。**比如贵妇人三段变身那里，时机掌握不好就不能做到变身后第一时间将其秒杀，最终Boss同理。当然如果你不是K.D那样的极端分子，在进阶的过程中最好还是装备好104号魂（所有攻击完全防御）以防不测。

Boss Rush结束后会根据所花费时间的多少给予不同程度的奖励：

4分钟 － 5分钟：石中剑
3分钟 － 4分钟：阳电子炮
2分钟 － 3分钟：真空刃

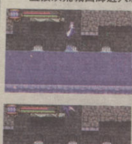
十、Bug：

出城：最早由国外网站GameFaq公布，同《月下》一样，本作中依然存在出城的Bug，只不过出城的程度没有《月下》那么夸张。



出城原理：在游戏中会有很多只能容纳一个人物身高的两个石阶。在石阶之间对外使用三大魔神变身突进的任何一个，角色会因为空间无法容纳变身后的大小而强制向上移动（略微向后），直至移动到的地方可以容纳变身的大小为止。如果可以容身的地方在城外，而且城外还是可以站立的，那么就形成了所谓的“出城”。由于游戏在设计的过程中很多地点的程序是相连的，所以就可以在城外直接跳到相连的其它场景中，从而实现“快速通关”，下面的一系列图片表示的就是利用出城跳到别的场景的例子。而如果想利用出城的Bug实现快速完美通关，就必须想办法拿到两段跳跃和潜水的魔导魂，然后进入利用出城直接跳到混沌空间，打倒最终Boss。

直接从荒城回廊进入忘却庭园：这个Bug的实现是由于KONAMI在设定游戏台阶高度的时候的不够严谨，在荒城回廊的水路那里可以对着台阶边缘垂直进行二段跳跃，在到达最高点的时候马上按右，便可以在不需要取得“水上走”魔导魂的情况下直接进入上面的世界。





为了达到最低完成度通关尽量少拿魔导器的能力：上面所说的就是不取水上走能力直接跳上高台。其实对于需要拿最低完成度通关的骨灰级玩家来说，还有很多地方可以忽略魔导器的能力。比如在荒城回廊上部的阶梯处，本来需要拿到翅膀能力才能跳到对面的，但如果利用疾退这项特殊能力的额外半个身位浮空判定，就可以直接跳到对面了，也就是说省略了到下面拿魔导器的部分路程。同样的原理还可以用在后面的斧装甲上，先引诱其放出回旋斧，然后灭掉斧装甲，向前方依靠翅膀能力也无法到达的高台跳去，只要算准在即将到达高台的时候回旋回来的飞斧正好击中主角，那么便可以凭借受创后细微的浮空高度到达高台。还有依靠空中飞脚踩在蜡烛上的浮空效果提前到达高台……总之这方面的例子还有很多，需要大家自己慢慢摸索，其原理就是依靠低级特殊能力来实现高级能力才能实现的动作。





骷髅钥匙之谜：如果你使用过金手指修改游戏的物品区，其中会有一把骷髅钥匙。这把钥匙在游戏中是无法通过正常手段获得的，也不知道具体的用法。网上讨论的结果来看，大部分人倾向于认为最有可能被用在地下神殿中的一个骷髅怪所在的地点。于是很多关于达到100%以上完成度的说法便因骷髅门的出现而变得似乎有章可循。其实不然，即使可以突破100%完成度，那也绝对不是骷髅门传说所导致。骷髅钥匙和骷髅门的存在很可能是开发人员在程序最后的收尾工作中似





乎想添加点什么
以理解为残留的
在于城底的那个
终由SS版解释
出一个完全版？

十一、关
游戏中对他
多，但从历代《恶
魔猎人和吸血
中、玩家心目中
是基本等同的。
尔蒙多家族最强
魔猎人，于1999年
借一己之力打
了世界末日的预
言，封印了妄图再
次复苏的吸血鬼
是却为此付出了
2035年再次来到
渐成为混沌的根
与历代具有
一样，尤利乌斯
的宿命，只要有
斗下去直到把罪
说的那句话：如果
还有在混沌中如
Ending中那出现
時场面，都让我们
开始，“《恶魔城》
剩余乐趣，以Alu
鬼家族争得游戏的
自我斩断邪恶根源
而无法挣脱宿命的
常人的武艺，为了



乎想添加点什么但最终还是放弃了，骷髅钥匙的存在可以理解为残留的未开发部分，就像PS版《月下》里面存在于城底的那个存盘点一样。不过PS《月下》的Bug最终由SS版解释了，那么GBA版的《晓月》呢，难道会出一个完全版？同理可证某水池中的橡皮鸭。

十一、关于J：

游戏中对他的描述不算很多，但从历代《恶魔城》来看，恶魔猎人和吸血鬼在游戏中、玩家心目中的分量都是基本等同的。作为贝尔蒙多家族最强的恶魔猎人，于1999年凭借一己之力打破了世界末日的预言，封印了妄图再次复苏的吸血鬼血统，但是却为此付出了所有的记忆。为了寻找自己的过去，J于2035年再次来到恶魔城，其在游戏中寻找自我的过程逐渐成为混沌的根源。

与历代具有恶魔猎人血统的贝尔蒙多家族继承人一样，尤利乌斯·贝尔蒙多（J的全名）也无法逃避自己的宿命，只要有吸血鬼存在，他们就必须永无休止地战斗下去直到把罪恶完全封印。游戏中苍真在击败J之后说的那句话：如果我变成吸血鬼，就请你来亲自了结我。还有在混沌中如果没有打败最终Boss而出现的Bad Ending中那出现在历代《恶魔城》中最为经典的正邪对峙场面，都让我们看到J所背负的沉重宿命。从《月下》开始，"《恶魔城》系列"开始在第二主角中挖掘游戏的剩余乐趣，以Alucard为代表的混血系酷哥开始为吸血鬼家族争得游戏的主角地位之后，自我觉醒、自我解脱、自我斩断邪恶根源渐渐成为新的几作《恶魔城》的主题。而无法挣脱宿命的贝尔蒙多家族却只能以天生超乎于常人的武艺，为了一个简单而直接的目的：封印吸血鬼、

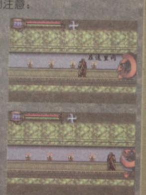


摧毁恶魔城，穿梭于每一个恶魔城之间。热血、刚毅、不屈的性格是他们的共同点，最短的攻关时间、最全的地图探索率、不同于主角的攻关过程，这类讨论的热衷程度丝毫不亚于对游戏主线流程的摸索（还记得之前放出的那个K.D君做的《月下》6份通关录象吗）。



本作中的J完全继承了贝尔蒙多家族一如既往的刚烈，但美中不足的是岁月的蹉跎让其多了一份老迈。作为恶魔猎人的末裔，在将除魔的艰巨使命移交给贝尔那滋教会的同时，我们似乎能够感觉到J老头些许的无奈。

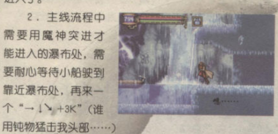
在完成一次游戏后（无论是否得到Good Ending），在保留原通关进度的同时新开一个游戏栏，并以"JULIUS"为名字开始游戏，便可以选用J来攻关。总体说来J要比苍真具备更强的体魄（尚能饭否……）：移动速度快、跳跃能力略强、空中飞铲不需要两段跳跃便能够实施、向上冲刺具有攻击力（升龙拳？），最绝的是有一招完全无敌的阿修罗闪空……使用J来进行游戏要切记步步为营的战略，因为J的能力是不会在菜单中反映出来的，也不能通过升级的形式来提升。它是一个隐藏的数值，通过杀死Boss后吸取Boss留下来的能量球来阶段性提升自身的能力。因此如果你一开始便风风火火闯到斗技场那位独眼大叔的怀里，Maybe god can bless you~说白了（编辑部某人口头禅）就是要由弱及强去杀Boss，最后再去搞定"总机"。如果想用J来"画地图"，除了隐藏的墙壁要记得打开以外，还有另外两个地方需要特别注意：



1．图书馆的鬼头门处，必须背对着它，门才会打开。由于J是没有向后疾退这项特殊能力的，所以只能算好离门的距离使用一个"→↓↘+3P"（使不出？那就用简易出法L键吧，由于机能限制GBA无法发出"嗯"的人物语音……），再往右边走就能

进入了。

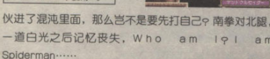
2. 主线流程中需要用魔神突进才能进入的瀑布处，需要耐心等待小船驶到靠近瀑布处，再来一个“→↓↘+3K”（谁用钝物猛击我头部……）



其它部分的地图只要你有耐心，画完应该不是问题。由于不是主角，J的使命在击败格拉汉姆之后便完结了，无法进入混沌空间的遗憾让地图的最高完成度只能达到99.4%。不过话说回来，如果这老家



▲注：使用J通关后便可以在Boss Rush中使用J。



伙进了混沌里面，那么岂不是要先打自己？南拳对北腿，一道白光之后记忆丧失，Who am I？I am Spiderman……





附：J巧打最终Boss方法

首先你要对自己的按键连打速度有绝对的信心，然后在Boss第三形态的时候于空中连打L键，消灭上面放激光的部分，然后就可以退到画面边缘毫无顾忌地跳起来放十字架结果Boss，MP正好够用。

晓月人物系谱

原著：KSF

来须苍真（Cruz Soma）

从他名字的英文拼写就能看出，“来须”这个奇怪的姓是从Cruz的音硬翻成日文的。既然如此，要了解这个名字的真义，就应该从Cruz这个单词着手。但是在英语和法语字典中都找不到（为什么要查法语字典？因为标题中的メヌエット menuet是法语单词，英语为minuet），不过与之类似的词大多都带有“十字”的含义，有的还带宗教色彩，恰好与恶魔城的世界观吻合。因此我们不妨理解成，制作人给主角弄个这样的名字是为了表明其“背负着十字架”的命运，而常识中吸血鬼是害怕十字架的，所以也许还隐含着这一代吸血鬼终于可以获得救赎了吧……通关后压在蝙蝠翅膀上的十字架是否正有此意？

此人是Dracula的转世，想必玩过游戏的人都应该知道，但却完全没有前世的狂傲与残暴了。按照游戏中的解释，邪恶之力总会回到Dracula的灵魂中去，意思即是Dracula的灵魂并不完全等同于邪恶之力，只是拥有操纵这种力量的能力而已，在混沌Boss之战中更是明白地将二者分成作战双方。既然是ABILITY，自然就有ON和OFF两种切换状态了，可以用也可以不用。相信有角（还是叫他Alucard比较顺口），正是看中这一点才引导主角将这股力量自我了断，以此彻底结束吸血鬼之王的传说吧（有角：游戏机上怎么说的来着）。这样说来……难道2035年就是吸血鬼与恶魔猎人宿命的终结？（不要啊~我玩BAD ENDING去~~>_<）

另外，别忘了现在游戏的标题已经改成Catlevania，不再是Dracula了。虽说恶魔城在日本的人气远不及欧美，这样做也是为了向主流靠拢，但KONAMI是不是也有着将游戏的主体从城主一人转移到城堡本身的意思呢？Dracula建立了恶魔城，并以其残暴的统治将其变成炼狱。被穿刺公爵（见文末题外话1）用各种方法折磨至死的人们化为千百个怨灵萦绕城中无法散去，久而久之这座城修炼成精（汗……怎么变成

中国神话了?）化作恶灵的聚集体，被原城主抛弃后在混沌中寻求着新的主人……总之我是这样认为的，或者说我希望游戏制作人也是这样认为的。Nomal Ending中我们也确实可以看到，苍真未觉醒就与弥那逃离，但恶魔城仍然存在并继续等待着城主。虽然在Good Ending的日蚀中消失了，但相信它还会在适当的时候，和着越发悲怨的曲调出现，并与装备更加先进的主角将传说继续演绎下去。

白马弥那（Hakuba Mina）

传统的温柔型女主角，在日语中みな也是一常见的名字……怎么可能就这样没创意没深度呢?查查Dracula的老底~果然，他的第一个老婆（他有不少老婆咧……Alucard的老妈Lisa都不知是第几个了?），也是他最钟爱的女人，就叫做Mina Seward（也有资料说Lisa才是他唯一爱的人)。这样就明了了——原来弥那是从Mina的音翻过来的。作为Dracula深爱的妻子，她在土耳其攻打（其实是反攻）城堡时不愿投降，于是从钟塔上跳下自杀而死。根据史实人物改编的电影《惊情四百年》中就有二人的感情戏，为了与转世后的Mina相遇，Dracula等待了四百年……原来大魔头也可以这么深情的啊~（见文末题外话2，其实电影我也没有看过)。

有角幻也(Arikado Genya)

名字来历与前两位相似，Alucard啊……真是本作最大"悲情"角色：主角的身份，飘逸的银发，还有华贵的套装统统没了啊~了解他的真实身份后，该知道的大家都已知道，没啥可研究的了……（你不认识Alucard?！回家玩《月下》去~)。

除了Dracula，他在游戏中的出镜率仅次于Simon。有Alucard出场的游戏：1990 NES《恶魔城传说》、1991/1993 FC/GB《Kid Dracula》、1997/1998 PS/SS《月下夜想曲》、1997 GB《漆黑前奏曲》、2003 GBA《晓月圆舞曲》。另：Alucard似乎还有一个名字Adrian Fahrenheit Tepes，真拗口……

Yoko Belnades

与无聊的Belmont家族不同（见文末题外话3），Belnades家族在恶魔城历史上出现的都是美女。最早的应该是1476年与Trevor（日版为Ralph）Belmont并肩作战，后来还与其成婚的Sypha（1989 FC《恶魔城传说》）。因此Belnades家族也被人们认为是Belmont家族的旁系。一百年后的1852年，再次以这个姓氏出现在恶魔城的是一名12岁的小女孩Carrie（见文末题外话4），与另一位流着Belmont家族血统的男子将Dracula封印（1999 N64《恶魔城默示录》）。接下来就是2035年《晓月》中的Yoko小姐了（PP姐姐也~）。她继承了家族的传统角色——在教会任职并与主角有"支援关系"。看来这个家族的命运就是万年美女配角了，残念……嗯，可以看出她和《月下》中对Alucard一厢情愿的Maria（见题外话5）没啥关系，最多也就远亲而已。

J (Junius Belmont)

见本人上面的胡扯……除了本作，游戏中最近的恶魔城历史也只到一战时期（1994MD《VampireKiller》），因此1999年的事件不可考，Junius的事迹有待KONAMI官方放出……

牢骚：这欧吉桑真是没前途，2035年了还穿成这样?

Graham Johns

某个自封Dracula转世的白痴，现年4岁。考虑加



入其教派而成为老资格教徒，有望被带到32年后的日蚀之城去。

Hammer

军方武器库……

题外话

1.由于Dracula爱用刺刑而得的称呼，真实性有待考证……不过他爱用刺刑却是真有其事。不仅城内布满各种带刺的刑具，城的周围也通常被受刺刑而死的尸体所围。根据受刑者的身份与性别不同，其受刑的方式也各异。在围成同心圆的尖桩上，外围的身份低下而中央的地位显赫；男性只是戳穿腹部，女性则是戳在身体两端的腿和头，图鉴里清楚地画着两种不同死法，大家自己辨认去吧……在《月下》中，有种穿在棍子上跳来跳去的怪物（印象中在图书馆，可以打下妖刀村正的NO.96），当然这种怪物在其它的恶魔城游戏里也出现过，只是《月下》的图鉴比较清楚且画了两个且我比较熟悉。本作取消了这一代表性的怪物，感觉有些可惜……

2.电影中说Mina的死导致Dracula变成吸血鬼，但据史料记载他实际上是逃到了匈牙利，后来还和某女结婚了……被叛徒杀死后埋在了某教堂的附近，但不久之后人们发现他的尸体不翼而飞，因此有了他变成吸血鬼的传说。不过说到电影，似乎还是Lugosi演的Dracula最有影响力（1931 Hollywood《Dracula》），虽然我觉得他阴气有余许霸气不足……其他演这位世界级吸血鬼之王比较有名的还有Christopher Lee（《Dracula A.D.》），大家有兴趣可以找来看看。据说罗马尼亚境内仍然保存着Dracula的城堡和空冢，我有收藏照片捏活活活^^

3.之所以说无聊是因为该家族出场的男多女少，最后还是由帅帅的Sonia姐姐挽回点面子。（1998 GB《漆黑前奏曲》）她似乎还与Alucard有点关系，这可算是游戏中恶魔城最早的一段历史了。1450年的Sonia Belmont在挑战Dracula时遇到了Alucard，虽然打败了他老不死的爹之后Alucard就习惯性去冬眠了，但二人之间的感情是确实存在的，更有好事者说Belmont吸血鬼猎人家族就是Alucard的后代……

4.Carrie其实姓Fernandez，但确实是Sypha的后裔。她的家族分支为了继承西班牙的遗产而将姓氏改成这样，以更具代表性。

5.咳咳，其实不太重要，稍微提一下吧。Maria对Renard，并不是Richter的亲妹妹，而是他老婆Annette的妹妹。在《月下》开头可以听到她对Richter喊了一声“兄さん！”，但实际上应该理解为“姐夫”……

新增怪物部分资料

Balor



斗技场的神秘独眼大叔，凯尔特－爱尔兰神话中的死亡上帝和巨人之王。只用一只眼睛，另一只永远都闭着，只要被那只眼睛看到的人都会导致死亡。当他准备干掉试图谋杀他的孙子时，他张开了那只眼睛，但是还是无法摆脱死亡的命运（爷孙相残）。

Basilisk

游戏中可以放射石化光线的鸟，它的由来有两种传说：一种是由蛇演变而来，另一种比较可信的说法是由蛇孵公鸡而生。它具有蛤视人致死的能力，（基本可以解释游戏中发出石化光线的现象，以眼杀人啊）。很多场合是以蛇的形态出现，比如在电影《哈里波特与密室》中便是如此。



Cagnazzo



游戏中在空中向下发出毒爪攻击的恶魔，最早出现在但丁神话中。

Chronon

能够使用……的兔子，看上……梦游仙境》中……远都拿着一只……些重要的场合……



势不两立，代……

Erinys

希腊神话……神之一，还有……Furies。背负……命，直到自己……

Kicker

拥有空中……70年代的一个……译《蒙面超人……托车四处行善……飘带，就像游……出了一款以此……或者仔细的玩……

Rubicant

从空中拿……它们的名……Lubicant和Sk……们与Cagnazz……丁神话，守护……

Triton

游戏中在……

这可算是游戏
a Belmont 在
了他老不死的
之间的感情是
猎人家族就是

是 Sypha 的后
而将姓氏改成

吧。Maria 姓
老婆 Annette
chter 喊了一
祖夫”……



的孙子时，他张
的命运（爷孙相

的由来有两种传
可信的说法是由
。(基本可以解
石化光线的现
)。很多场合是
现，比如在电影
密室》中便是如



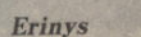
Chronomage



能够使用时间静止咒语的兔子，看上去很像《爱丽丝梦游仙境》中的那只兔子，永远都拿着一只秒表，生怕在一些重要的场合迟到。

Durga

来自于印度神话中的战斗女神，全副武装到牙齿，具有超强的破坏力。与残暴的 Kali（可以打出魔神变身那厮）势不两立，代表着受怜悯、被同情的群体。



Erinys



希腊神话中三大复仇女神之一，还有另一个名字叫 Furies。背负着不断行恶的宿命，直到自己的罪孽被赦免。

Kicker Skeleton

拥有空中飞腿能力的骷髅，这家伙的能力可以联想到70年代的一个日本儿童连续剧。剧名叫作《假面骑士》(港译《蒙面超人》)，主角喜欢戴着一个昆虫的面具，骑着摩托车四处行善惩恶，最显著的特征就是颈部总是系着一条飘带，就像游戏中这个骷髅一样。去年好像 PS 上还专门出了一款以此为题材的对战游戏，如果你熟悉这个电视剧或者仔细的玩过这一系列的游戏，你一定不会忘记其中主角那招配合着热血主题曲的空中飞腿绝杀。那条古老飘带的神奇力量是可以解释骷髅飞腿功力的唯一来源。



Rubicant & Scarmiglione



从空中拿着铁叉向下突刺的恶魔，《晓月圆舞曲》中它们的名字被误拼为 Lubicant 和 Skull Millone。它们与 Cagnazzo 同样出自但丁神话，守护着第八轮盘。

Triton

游戏中在海底以邪恶音符作为攻击手段的怪物，挪威神话中的海神，海皇波士顿之子（怪不得可以从其身上打出三叉戟），还是小说《美人鱼》中 Ariel 的父亲。

Valkyrie

在外形上与 Erinys 相似却是两个完全不同的角色，光从名字上相信很多人都可以看出这是北欧神话中著名的女战神瓦尔基里，隶属于北欧神话主神奥丁的婢女，一直从事的工作就是搜寻已死的优秀战魂，将其归结到军队之中以壮大己方的实力。



本文特别感谢十二王方牌大车轮、K.D、KSF 晶对文章的撰写提供大量资料，以及以下两个论坛的大力协作，让我们相约于下一个恶魔城中。

EZ 论坛：http://gameclub.online.sh.cn/emu/index.php

Stage1 论坛：http://218.104.68.145/~snoopys/bbs/

注意：如果你是用模拟器玩该游戏，切忌过多使用即时存盘。如果由于即时存盘过多而导致游戏频繁死机，请尝试在游戏中使用中断存盘（Sleep），然后再调用中断存盘继续游戏，问题就解决了。





试用GBA Link的ZIP卡带

文：电子DIY工作小组



"有GBA的地方，就会有烧录器"，我这个观点你大概不会反对。随着GBA市场的不断扩大烧录器市场也日益繁荣，GBA Link凭借其价格优势在这个市场中占有了一席之地。之前大多数人一直认为GBA Link属于性能有限的低端产品，但如果现在还这样想，那就错了。其实GBA Link一直在不断地发展，最近更是推出了备受人们瞩目的ZIP系列FLASH卡带。如果你经常上网的话，你就会发现，目前各大烧录器相关论坛都在讨论Link。姑且不管这些人的不同出发点以及各种评论，单从这种气氛，便可以确认一一ZIP系列卡带的消息已经触及了每一个人。ZIP系列卡带究竟有着什么魔力呢，下面我会给各位详细介绍。

ZIP系列卡带有很多新特点

1.支持压缩功能。可将压缩后的ROM文件直接烧写到卡带中，从而达到扩大容量的功能，128M卡带可容纳256M以上的数据量，256M卡带则可容纳512M以上的数据量。

2.支持不关机回菜单功能，在ROM运行过程中，同时按下START + SELECT + A + B键，可回到初始菜单重新选择ROM。不过该功能对部分ROM无效。

3.WINDOWS化图形界面的ROM选择菜单。有图标提示文件类型，界面亲切，操作方便。

4.ROM选择菜单的游戏名中文化，并采用游戏名库，自动加载中、英文游戏名，无需手动输入，快捷、方便、直观。

当你拿到一盘ZIP系列卡带，你会发现卡带的制作工艺非常好，BGA封装的FLASH芯片，EPLD设计，让人感到物超所值。当然这只是外观给人的印象，当真正使用时，你会有更多的发现。

在使用这款卡带时，你要使用最新的3.20版软件。在软件的右上角有个可下拉的窗口，在这里选择你所使用的卡带类型。现在当然要选择ZIP系列专用合卡。然后要在ROM列表中添加ROM文件（就是你打算烧写到卡带上的游戏或其他文件）。添加ROM文件可以单击"添加ROM"按钮或者在ROM列表上单击鼠标右键在弹出的菜单中选中"添加ROM"来添加。

选中这项功能后，会弹出一个窗口，要求你选择一个ROM文件，选择完毕后，ROM就被添加到列表中了。此时，我们可以在列表中看到以下内容：ROM的文件名、游戏名（可选择用中文或英文显示）、ROM的大小（如果你在系统参数中选中了自动缩减ROM容量，这里将显示缩减后的ROM大小）、ROM的类型（GBA ROM或者NES ROM）、存档（程序会自动检测ROM有无存档，并显示出来），因为是ZIP系列卡带，所以还有一项"压缩"，它可以提示该ROM是"未压缩"或者"专用格式压缩"或者

"ZIP 格式压缩"。

你可选择"不压缩"、"专用格式"、"ZIP 格式"。"不压缩"表示ROM文件将不经过压缩直接写入卡带，此时占用的卡带空间较大，但运行时不需要等待。"专用格式"表示ROM文件将以专用格式进行压缩，并将压缩后的文件写入到卡带中。"ZIP 格式"表示ROM文件将以ZIP格式进行压缩。

关于压缩

很多朋友可能比较苦手，在此我想必要专门讲一下：

如果不谈压缩功能，ZIP 系列卡带在硬件设计上与其他同类产品的区别并不大，它能够完成正常的合卡功能，比如256M的卡带可以烧写1个256M的ROM或者两个128M的ROM或者4-5个64M的ROM。

但是ZIP系列卡带的最大特点就是压缩功能，这可能是大家最为关注的，因为我们知道对于具备合卡功能的烧录卡来说，空间容量是很重要的，它决定了卡带能够装载的ROM的数量。有什么方法能够在不增加太多成本的情况下实现卡带的扩大容量呢，这就是我们提出的压缩功能。

压缩功能是将ROM压缩后写入到卡带的FLASH区域内，128M的卡带就是有128M的FLASH区，256M的卡带就是有256M的FLASH区。从这一点来讲，ZIP系列卡带的FLASH区的大小与其他同类产品的FLASH区的大小并无差别。但由于ZIP系列卡带可以直接写入压缩过的ROM，因此，我们可以知道同样容量下，ZIP卡带可以写入更多的数据量，即更多的游戏。

但压缩过的ROM是不能直接在GBA上运行的，还需要解压缩。解压缩的过程是将压缩过的ROM解压缩到RAM区，然后游戏在RAM区内运行。

这里面牵涉到几个技术问题

(1).解压缩是利用GBA的CPU来完成的，GBA的CPU才十几兆，它的能力远比不上电脑上用的工作频率上G的CPU。这样就会出现解压缩占用时间过长的问题。针对这一点，ZIP系列卡带使用了专用的压缩格式，专用格式的压缩比与ZIP接近，但在GBA端的解压缩速度要快得多，完全达到了用户能够接受的水平。

(2).游戏速度问题。当使用压缩功能时，游戏是在RAM区内运行，由于RAM的读写速度要高于FLASH芯片，所以根本不存在速度问题。

(3).寿命问题。我们知道RAM的寿命几乎是无限的，而压缩功能是将ROM解到RAM中运行的，所以也根本不存在寿命问题。

(4).占用空间问题。对于压缩功能，有一种错误的理解，认为是在FLASH区划分了一个空间，用来解压缩时使用。如果是这样的话，那么128M的卡带就不可能装满128M的数据，显然事实不是这样的。事实上，128M卡带是将数据解压缩到RAM区的，根本不占用FLASH空间。

测试1：压缩比如图

ROM	ROM原容量	ZIP压缩后的容量	专用格式压缩后的容量
display.gba GBALPHA最新提供的音乐文件	44.392Mb (5549kB)	28.752Mb (3594kB)	31.88Mb (3985kB)
jinyung2.gba 金庸小说集第2部－射雕英雄传和侠客行	39.68Mb (4096kB)	14.008Mb (1751kB)	16.976Mb (2122kB)
00- Super Mario Advance 2.gba GBA上比较经典的一个游戏	24.592Mb (3074kB)	12.272Mb (1534kB)	13.728Mb (1716kB)

可以看出，电子书的压缩比较高。专用压缩格式的压缩比与ZIP格式的压缩比较为接近，一般看看ROM的ZIP文件可以估计出专用格式的压缩比例。

测试2：解压缩时间



测试的ROM为32M的《超级玛丽2》，使用专用压缩格式，压缩后的容量为16Mb。先烧写到卡带上，然后在GBA上运行。实测解压缩时间为23秒。

实际操作

选择一个ROM，会弹出一个提示窗口，问你是否压缩，我们选择"专用压缩格式"，软件开始将选中的ROM按专用格式进行压缩。这个压缩的时间长短跟你的电脑的配置有很大关系，配置高的电脑压缩速度就快一些。

压缩完毕后，你可以看到这个ROM已经添加到ROM列表中去了，并且所占的空间比原ROM文件要小得多，按照这种方法，你可以添加多个ROM文件，直到卡带的空间用尽为止。不同的ROM压缩的程度也是不同的。一般



来说，ROM首先要经过缩减，缩减过程就是将ROM中的无用数据去除，只保留真正的ROM数据。经过缩减后，ROM的容量已经比以前小了一些。然后ROM会被压缩，经过压缩后，ROM的容量会小得更多，所以你会发现有的ROM压缩后变得非常小。但不是所有的ROM都能压缩得非常小，有的ROM内部的数据本身就是压缩过的，所以能压缩的程度就很有限。通常ROM到底压缩后能有多大，你看看ROM的ZIP文件就可以估计出来了，从网上下载的ROM大都是经ZIP压缩过的。

我曾经做了个试验，在一张256M的卡带内装入了11个压缩过的64M的ROM，并且卡带最后还有9M的剩余空间，ROM的总数据容量相当于11x64M + 9M = 713M，是不是很惊人！这一点，普通卡带是根本做不到的。

不过我还要提一下ZIP卡带压缩功能方面的限制：对于压缩功能，256M卡带支持64M及以下容量的ROM压缩功能；128M卡带支持32M及以下容量的压缩功能；64M卡带支持16M及以下容量的压缩功能。这句话的意思是说128M卡带的RAM空间为32M，256M卡带的RAM空间为64M。所以当使用128M的ZIP卡时，你只能压缩等于或小于32M的ROM。使用256M的ZIP卡带时，你只能压缩等于或小于64M的ROM。不过32M和64M的ROM占了GBA游戏的绝大多数。

除了游戏，我们还能用ZIP卡压缩什么呢，电子书是个不错的选择，因为它的压缩比很高。还可以用来放音乐文件，用GBALPHA的walkman做的音乐文件压缩比也可以的。总之我们可将卡带的空间充分的利用，装入更多的内容，而不必时刻担心容量问题。

在添加ROM时，你还会发现，添加上的ROM会自动显示一个中文的游戏名，并且这个中文的游戏名还将显示到GBA的合卡菜单上，这对用户来说是非常方便的。考虑到使用的方便性，Link的软件专门增加了一个游戏名库，里面包含ROM的中文名、英文名、和ROM名。当你添加ROM时，软件会自动从库中选择出对应的中文名显示出来，而不需要用户自己手动输入。

加载完ROM，就可以开始烧写了。3.20版软件相对于以前的版本还有一个重大的改进，就是优化了烧写速度。经测试，比以前的版本有10%-20%的提升。在我的这台机器上烧写一张128M的卡带用了3分45秒，烧写完一张256M的卡带用了7分22秒。对于大容量卡带来说烧写速度还是比较重要的，现在这个速度还是令我满意的。

烧写完游戏后，打开GBA，会看到ROM选择菜单。这次Link更改了新的菜单显示方法，完全仿照WINDOWS的图形化界面，文件类型由图标来表示。这一点对ZIP卡带来说很重要，因为ZIP系列卡带可以写入压缩后的ROM，也可以写入不压缩的ROM，再加上还有NES游戏、电子书等等，文件的类型非常多。为了让用户一目了然，Link的软件为每种文件设定了一个图标，用户只要看到图标，就可以知道该文件是压缩过的ROM，还是未压缩的ROM，或者是NES游戏等等。

当选中一个未压缩的ROM时，ROM会直接开始运行。当选中一个压缩过的ROM时，ROM会先进行解压缩，解压缩完毕后，ROM才开始运行。一般来说，当游戏开始运行后，我们就无法回到ROM菜单选择画面了，不过Link的软件从3.0版就开始增加了四键回菜单功能，即同时按下START、SELECT、A、B四个按键就可以回到菜单选择画面，不过这个功能并不是对所有的ROM都有效。如果我们先运行了一个压缩过的游戏，然后在游戏过程中用四键复位功能，将GBA复位并重新回到菜单选择画面，这时你会发现，选项最上面多出了一项：PLAY LAST GAME，该项的含义是运行上次解压缩过的ROM，当选中该项时，会直接进入上次解压缩后的游戏，而无需再次解压缩。不过由于ROM是解压缩到RAM区的，所以如果关闭GBA的电源开关，那么RAM区的数据将丢失，重新开机后就没有PLAY LAST GAME这个选项了，你要选择压缩过的ROM时，还需要重新解压缩。



新的ZIP卡其它特点

合卡方面： 要实现合卡功能，必然需要有合卡菜单程序。合卡菜单程序要写入到卡带中去，这样就会占用一定空间，但这样就会引发一个问题。当合卡的几个ROM都非常满，容量之和接近卡带总容量，卡带的剩余空间大于合卡菜单程序大小时，就会出现无法合卡的问题。对于这个问题，我们做出了与其他人不同的处理方法，一是合卡菜单程序大小动态分配，最小仅8.5K。并且当烧写单个ROM，比如把128M容量的《烈火之剑》烧写到128M卡

OM 选择菜单。
仿照 WINDOWS
这一点对 ZIP 卡
写入压缩后的
还有NES 游戏、
用户一目了然，
用户只要看到图
还是未压缩的

我们就无法回
件从3.0 版就开
「START、
单选择画面，不
。如果我们先运
中用四键复位功
面，这时你会发
ST GAME，该
选中该项时，会
上次解压缩后的
而无需再次解压
由于ROM是解压
区的，所以如果
的电源开关，那
区的数据将丢失，
后就没有PLAY
GAME 这个选项
要重新解压缩。

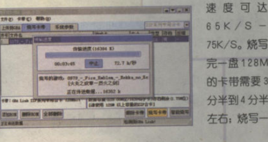
需要有合卡菜单程
这样就会占用一定
卡的几个ROM 都
带的剩余空间大于
卡的问题。对于这
理方法，一是合卡
并且当烧写单个
烧写到128M 卡

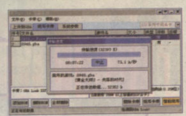
带时，由于ROM 的容量太满，无法写入合卡程序，通常一般的程序会提示错误，这需要手动去除合卡菜单才能烧写，而GBA Link 的程序则会智能识别这种情况，由软件自动来去除合卡菜单。二是合卡菜单程序位置动态分配，可附加于合卡中的任一ROM之中，因此合卡兼容性极好。其它的合卡菜单程序都需要占用FLASH 空间的开头的固定大小的一块位置，因此无论合卡菜单程序是大是小，它都要占用固定大小的容量。而GBA Link 的灵活之处在于合卡菜单程序的位置动态分配，可附加于合卡中的任一ROM 中。并且合卡菜单程序有多大，就只占用多大的空间，绝不会浪费空间。因此不能合卡的几率就小得多。

游戏速度方面：GBA 的一个时钟周期约为 120nS，因此要求FLASH 芯片的延迟加上控制芯片的延迟应不超过120nS。一般使用的EPLD 的延迟为 10nS，这样就要求FLASH 芯片的延迟不得超过 110nS。如果FLASH 芯片的速度慢，需要通过软件或硬件方式对速度进行补偿。ZIP 系列FLASH 卡带采用的是高速的全新FLASH 芯片，加上EPLD 的延迟，仍远低于 120nS。所以无需打任何速度补丁，对游戏也不会造成任何延迟，各种游戏都可以流畅的运行。

存档方面：存档空间分配更合理，EEPROM 占 16K、SRAM 占 32K、FLASH 占 64K。2M 的存档空间最多可供 16 个游戏同时存档。当把某些能够存档的ROM 的存档属性改为“无”时，程序会自动关闭该卡带的存档，这样当烧写好的卡带运行该游戏，如果进行存档，则会提示失败，因为存档已经关闭了，这样做的好处是不会覆盖其它存档，这是其它程序所不具备的功能。ROM 存档的大小是由软件自动识别的，因此一般不要手动修改存档的大小。如果手动把 ROM 的存档改小的话，在运行时就有可能覆盖其它ROM 的存档。

烧写速度：3.20 版的软件对烧写速度专门做了优化，因此烧写速度得到了有效的提高。实际测试了一下，烧写速度可达 65K/S－75K/S。烧写完一盘 128M 的卡带需要 3 分半到 4 分半左右；烧写一盘 256M 的卡带需要 7 分钟－9 分钟。





总之，GBA Link 新推出的 ZIP 系列卡带是一种性能价格比很高的卡带。除了普通烧录卡的正常功能外，它还增加了一些象压缩之类的非常有实用价值的创新功能。它使得烧录卡的容量的标称方法产生了改变，这令人想起了AMD 的CPU，不知道是不是以后 ZIP 系列的卡带的容量后面都要增加一个＋号。我想对使用 ZIP 系列烧录卡的用户说一句话：想装多少就装多少吧。

最新的消息，我们近期打算搞一个“设计 ZIP 卡带合卡方案，得免费GBALink 烧录系统”的活动。



关于这个活动，是因为有朋友来询问关于ZIP 怎样合理使用，才能充分发挥它的优势，所以突然就有了这样一个想法。打算搞这样一个活动，让大家充分发挥自己的智慧，提供一些优秀的使用方案，给大家以更多的启发，让ZIP 卡带能给大家带来更多的乐趣。当然，为了让活动更生动一些，我们可以提供一些产品，包括 256M、128M 卡带和GBALink 作为奖品。



这个活动要求大家利用压缩功能提供一套或多套烧写合卡方案来说明怎样充分利用卡带更好的达到娱乐的目的，所有的人都可以参预这个活动，无论你是否 GBALink 的用户。只要下载一份 3.20 版软件，针对 128M 的 ZIP 卡带或 256M 的 ZIP 带，根据自己的设想，提出自己的合卡方案，放抓图出来，并且附上方案的说明即可。详细的情况请查看EMU-ZONE 网站的模拟器社区的模拟器硬件DIY 论坛：

http://gameclub.online.sh.cn/emu/

taka. E-mail:taka@comicer.net

FRONT MISSION フロントミッション SQUARESOFT

图／文：时を越えの人 chrono

前线任务（FRONT MISSION）		
机种：SFC	类型：SLG	厂商：SQUARE&G-CRAFT

战火中的回忆录——《前线任务》回顾研究

·前言·

1995年，超任的黄金时代，SQUARE推出了一款SLG作品《前线任务》(FRONT MISSION)。凭借出众的品质，这部锋芒毕露的作品在当年"超任金像奖"的SLG类评选中毫无争议地进入了前五名。其中天野喜孝的角色设定，横山宏的战场、机体设定功不可没。游戏初看上去可能会让人有《皇家骑士团》+《超级机器人大战》的感觉，然而既然是出自SQUARE之手，自然有其独到之处。独具匠心的系统，深刻的主题（反战、人类克隆……），细致的人物刻画以及忧伤完美的剧情，使得它一举成名。（值得注意的是本作的片头，细心的玩家或许会发现下方的开发者中除了SQUARE外还另有一个G-GRAFT，它是谁？还记得在PS时代索尼大名鼎鼎的RPG"《妖精战士》系列"么，那其实正是G-GRAFT与索尼合作开发的。）

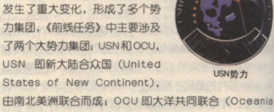


·综述·

《前线任务》显然吸取了历史上很多优秀SLG的精华。地图采用的是3D立体地图，有高低差和地形的变化，有些类似《皇家骑士团2》，相比起传统的二维地图这无疑更加真实。游戏虽然是描述人与人之间的战争，但并非单身肉搏，而是乘坐特殊的机甲，这一点上又有点像《超级机器人大战》。不过《SRW》中都是些无敌的、动不动就可以毁灭地球的"怪物"级机器人，机师也都是些拯救世界的热血英雄。而《前线任务》中的机器人只是一种普普通通的作战武器，恰当的说并不能称之为机器人，而是步行战车；机师也是有着同我们一样喜怒哀乐的普通人。这种贴近现实的设定似乎让人更加容易接受。



OCU势力



USN势力

游戏背景十分现实，故事设定在21世纪不远的将来，世界格局发生了重大变化，形成了多个势力集团，《前线任务》中主要涉及了两个大势力集团：USN和OCU。USN即新大陆合众国（United States of New Continent），由南北美洲联合而成；OCU即大洋共同联合（Oceania Community Union），由大洋洲、日本及东南亚、太平洋诸小国联合而成。故事中还会出现PMO，即和平调停机构（Peace Mediated Organization），和扎夫特拉共和国（Republic of Zerftra）等其它势力。

美丽的小岛哈夫曼成为了战争的根源。

故事发生在太平洋上的一个只有百年历史的小岛——哈夫曼岛上，历史上OCU与USN就此岛的归属权曾发生过一次战争，即第一次哈夫曼纷争，后在PMO的调停下结束。然而战争的危险只是暂时性消除，很快在20年后又发生了第二次哈夫曼纷争，本作就是讲述这段历史。

·游戏研究·

1. 机体的独特HP设定

本游戏中机体的HP不像其他SLG那样只有一项值，而是分为四个部分，分别是：身体（Body）、左右手（Left Arm & Right Arm）和足部（Leg），四个部分各自有不同的作用。身体是最重要的部分，机师就乘坐在里面，



taka. E-mail:taka@comicer.net

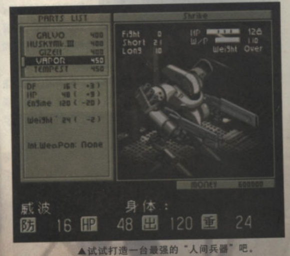
《前线任务》历史事件简要年表：

1994：由于地壳运动，哈夫曼岛于太平洋中出现，暂归联合国管理。
2015：扎夫特拉共和国成立。
2020：USN成立，同时退出联合国。
2026：OCU成立。
2034：非洲纷争爆发。（《前线任务·抉择》）
2040：步行作战兵器——机甲（Wanzer）诞生。
2064：《前线任务·枪之危机》。
2070：第一次哈夫曼纷争。
2090：拉卡斯事件导致第二次哈夫曼纷争（《前线任务》）。
2102：Aroldesh独立战争（《前线任务2》）。
2112：《前线任务3》。

如果本部分的HP降为0则机体被击毁；左右手是装备武器的部分，被击毁后将无法使用装备在该手上的武器，如果两手都被击毁那就成了一个战场上的废人，只有逃命的份了；足部是机体的移动部分，被击毁后会导致移动力大大下降，想跑都跑不了（觉得这个设定与松野泰己的满分大作《放浪冒险谭》很相似啊）。在战斗时必须要注意己方机体的各部分HP，依据具体情况合理地进行修复；同时也要注意敌方机体的HP，选择恰当的策略加以消灭。虽然击毁敌人的身体部分就可以胜利，但为了多赚取经验还是尽量将其全部部件都击毁吧。

2.机体改造

机体的改造是本游戏的又一大亮点，也是本游戏最可玩的地方。



▲试试打造一台最强的“人间兵器”吧。

每一个基地都有商店，可以在里面对机体各部件进行自由改造升级，强化其作战能力，而且改造的结果可以在画面中非常直观地看到。改造可分为对机体本身的改造和对武器的改造。对机体的改造除前述的身体、左右手、足部等部件外，还有后背包和电脑。选择部件时要注意各项参数，HP、防御力（DF）、重量（Weight）是要先发考虑的，身体要着重看输出功率（Engine），手臂要看命中率（Hit），足部要看移动能力（Move）。注意各部件间要合理搭配，总重量不要超过功率，重量与功率的比率W/P显示在机体的右上方，当超过100时会无法装备。后背包（Back Park）是非常重要的装备，可以额外提供功率，即可以装备更多的物品，而电脑（Computer）则可以提高各项能力的附加值。如何合理搭配机体部件就要看玩家的设计、统筹能力了。

武器的改造比较简单，只有手、肩两种。手持武器可分为：机枪（MG），只能近距离攻击，弹数多但单发威力小，表示为N × M，N是每次开枪发射的弹数，M是每发子弹的威力；步枪，基本上是近战武器，有的可远近攻击，一次只能开一枪，表示为1 × M，单发威力大但命中率较低；格斗武器，比如警棍什么的，威力大但仅用于近身格斗，另外某些手臂部件本身就内藏打击机构，那么它就属于格斗武器，装了这种手臂就无法再装备枪械了。由于特技的存在（后面有述），个人认为机枪是最强的，格斗武器次之，步枪又次之，导弹再次之，远近两用步枪由于其低命中率实用性最低。

肩部可以装备导弹或者护甲，在这里笔者推荐护甲，因为别看导弹发射时声势浩大、样子很吓人，实际的用处根本不大。一是命中率很低威力也并不很高，二是有弹数限制，三是重量太重，太耗费功率。而护甲可以有效地增强防御能力，在敌方导弹攻击时选择使用护甲防御有很大的几率可以把导弹弹飞或者减轻伤害。

3．战斗技能

游戏中的战斗可以分为三种：远（long）、近（short）和格斗（fight）。远是指使用武器在两格以上的距离中攻防，近是指与敌人近身使用枪械攻防，格斗是指与敌人近身使用格斗武器攻防。近与格斗比较好理解，远则包括使用导弹攻击或者使用远近两用枪远程攻击。游戏中每次战斗都可以归入这三种类型，无论我方是攻击还是防御都会获得相应的经验，当然经验只能归本次战斗类型所有，其它类型不会获得。另外还有一项敏捷（Agility）能力，影响角色的回避率，无论哪种类型的战斗只要受到敌方攻击

都可以获得经验。

某种类型的经验获得至一定程度后就会得到该类型的相应特技，具体如图：

类型	名称	说明
Long	Guide（制导）	发动后可以确定导弹攻击的具体部位。
Short	Duel（定点）	发动后可准确攻击想要射击的部位，也可选择No Duel不定点射击。
	Switch（轮换）	如果两只手都装备了枪，发动特技后允许使用另一只手的武器继续攻击。
	Speed（加速）	发动后可使机枪的射击弹数增多，威力加大，表现在战斗画面上会比平常蹦出更多的碎片（爽！！）。
Fight	First（抢先）	可以于对手出手前抢先攻击，配合Stun效果绝佳。
	Stun（晕厥）	发动后可另对手暂时失去行动能力，处于只能挨打不能还手的境地。
	Double（双倍）	如两只手都装备了格斗武器那么此特技允许使用另一只手继续攻击，类似Short的Switch特技。
Agility	无	无

技能也有等级之分，最高LV3。等级越高在战斗中发动特技的机率就越高，而且有可能会连续发动多个，一般来说如果连续发动了Switch和Speed，那么即使不使用定点能力放散枪也可以把对手完全击毙。

在这三种技能中个人最为推崇的是Short技能，尤其是定点，简直是极品中的极品，有它的角色可以用“无赖＋无敌”来形容。在战斗中百分之百发动，你会有种神枪手“指哪打哪”，或者是作为上帝主宰对手命运的感觉。如果你愿意，完全可以一枪直接击中Body部分消灭对手，不过这样玩实在是太没有意思了，而且受命中率、武器威力等因素影响，也不一定能一次完全打坏Body部分。所以笔者的倾向是先定点攻击手臂，把它打成没有攻击力的残废再慢慢虐待（SM狂……），同时也可以让低等级的同伴赚经验。打手臂也是有技巧的，经过我多次游戏的观察发现，敌人如果拿枪或者单纯格斗一般总是用右手来攻击的，所以定点首要的目标是打坏右手。不过也不能一概而论，对付敌方的导弹兵就要优先破坏它装备有导弹的手臂。

Fight能力也是很强的，但实用性比较一般，主要是因为我方擅长格斗的角色实在是有限，只有杨和刚克两个人。刚克长得五大三粗，一看就是属于只能干体力活那类；而杨那么娇小可爱，没想到也很擅长暴力（汗，出于个人的喜好我总是把杨培养成Short型）。

最没用的就是Long了，主要的原因就是导弹太不实用，即使加了制导能力也没有很大改善。

综上所述（好熟悉的套话……汗），笔者的推荐打法是全员装备机枪（刚克除外），大力培养Short能力，只要队中有四五个会Duel的角色相信我方就必胜了。当然，游戏还是要靠自己去玩，都是一模一样的玩法就没有意思了。

4．游戏中的升级

根据角色在战斗中获得的经验级别会逐渐提升，不过这个级别与其它SLG的意义不一样，因为机体的HP等能力并不依据角色的级别升高而增强。级别主要影响角色的自身能力，也就是角色状态中的Long、Short、Fight和Agility。另外还要注意的的是Long、Short、Fight和Agility的经验最高上限为9999，达到这个界限后该技能就无法获得经验了，也就是说无法再继续升级，此时就只能换用其它技能进行战斗，用其它技能来获得经验了。

5．城镇介绍

游戏里对城镇的刻画十分简洁，只用简单的菜单来描述城镇中的建筑，但这并未影响到SQUARE强力的美工能力的表现。进入每个场所你都可以看到十分精美的背景，尤其是酒吧，昏黄的灯光惟妙惟肖地钩绘出了独特的气氛。下面简要介绍一下几个场所：

商店（Shop）是改造机体、购买道具、部队休整的重要地点。改造一项在前面已经说过了，这里说一下其它选项：Buy是直接购买物品（可以按X键查看说明），购买的物品会放入后备库，而机体部件不会直接装备在机体上。购买的道具除了回复用的外还有烟雾弹、地雷、闪光弹等等，实用性不高；Sell可以把换下来和在战斗中缴获的物品卖掉；Talk可以与店主谈话获得一些情报。



军部（Military Office）：领取作战任务的地方，奥尔松上校会在这里下达作战命令，很多情节也会在这里发生，每到一个新的



taka. E-mail:taka@comicer.net

城镇必须进入，否则无法发展情节。

酒吧（Bar）：也是个重要地点，在这里可以遇到各式各样的人，获得各种情报，从中会分析出一些蛛丝马迹，另外这里也会有一些同伴加入。

斗技场（Colosseum）：这可是个赚钱的好地方啊。分为入场赛（Entry）和己方对战（VS Play）。入场赛先要选择出战的己方角色，然后要选择对战的对手，赔率和对手的能力显示在右方，最后要选择对战的级别，不同的级别有不同的金额，从最开始的100直到最高的5000。参加比赛要根据级别预先交赌注，获胜后根据赔率返还金钱，也就是说净赚（赔率－1）×金额。注意要选择赔率在1.0～2.0之间的对手，否则实力相差太大胜算是很低的。己方对战就是选择我方队伍中的任意两名角色一较高低，也可以选择Guest项输入密码登录其它机体。状态表示（Status Window）：可以详细查看所有角色的相关信息，如技能、装备、道具等等，另外这里显示的密码可以用在斗技场中的己方对战。



▲在此大量赚钱以疯狂改机！

编集机体（Set Up）：这里的machine选项与商店里的改造功能完全一样，可以使用仓库里的武器装备，也只有在这里才有Items项，可以装备回复道具等。Pilot项可以查看机师的资料。

不同的城镇有着不同的场所，比如汉斯的事务所、码头、飞机场等等，都是发展情节的地方，这里就不再多说了。

·角色介绍·

全部可加入的角色共18名，以下就是对他们的简单介绍。

1.瑞得（Roid）

机体名：Shrike

能力：★★★★★

加入方法：本游戏的主角，当然在游戏一开始就登场了。



评价：全名Roid Clive，背负悲剧历史的主角，坚毅的外表下隐藏着痛苦的内心，拥有强烈的正义感，为了追求自己认为正确的道路会不顾他人的劝阻。作为主角，瑞得的能力是绝对无可挑剔的，战斗中的绝对主力，各种技能都可以掌握，远近、格斗样样精通。完全不似有些SLG中只会逃命的主角（比如《三国英杰传》里的刘备）。顺便说一下，由于笔者汉化水平有限，游戏一开始的默认名字并不是“瑞得”，还烦各位自己动手修改，sorry了。

2.萨卡塔（Sakata）

机体名：Raioh

能力：★★★★★

加入方法：初期加入。



评价：全名Ryu Sakata，是主角瑞得的挚友，可以说是游戏的第二号主角。身世隐藏在谜团之中，随着剧情的发展渐渐显露，家族的不幸令人扼腕。能力方面不逊于瑞得，也可以掌握多种技能，战斗主力。

3.娜塔莉（Natalie）

机体名：PrimRose

能力：★★★★★

加入方法：初期加入。



评价：全名Natalie Blakewood，一号女主角，拥有天蓝色的眼睛和金色的秀发，被天野喜孝描绘得脱俗美丽，完美的女性。一直暗恋瑞得，但出于女性的羞涩和对瑞得前女友的顾虑而至始至终没有开口。她也有着非同一般的家庭背景，或许是这个原因使她拥有了不输于男子的战斗能力，战场主力。

4. 基斯（Keith）

机体名：Ms.Jerry

能力：★★★★★

加入方法：救援后加入。



评价：全名Keith Carabell，穿着军用迷彩服，戴着护目镜，最突出的特点是嘴里叼着一根草（烟？不会吧），很有些玩世不恭的意思，个性桀骜不驯，说话直爽，经常出言顶撞上司，然而其内心还是相当善良的。实力很强，不过比瑞得当然要差一些了，一开始就会格斗特技，也可获得Short的特技，但特技不会都到LV3，战场主力。

5. J.J.（J.J.）

机体名：Hunter. J

能力：★★★★★

加入方法：救援后加入。



评价：全名Joynas Jeriasks，简称J.J.。很酷的黑人老大，祖籍非洲，身上的装饰很有趣。与基斯张扬的个性截然相反，他非常冷静，是十分可靠的朋友。实力与基斯差不多，可修得全部Short特技，战场主力。

6. 弗雷德里克（Fredrick）

机体名：Witness

能力：★★★

加入方法：救援后加入。

评价：全名Fredrick Lancaster，一流的战地记者（世界上最危险的几个职业之一啊），为了写出优秀的战地报道而深入战争第一线。他的机体名也充分反映了他的职业，名字叫Witness（见证人）。本职不是军人自然就不擅长战斗了，基本上属于二线人物，Short技能不理想，发动机率低。虽然战斗能力不强，但他可算是个重要的剧情角色，结局部分的表现令人回肠荡气……



7. 杨（Yang）

机体名：Gyokuran

能力：★★★★★

加入方法：在斗技场战胜后加入。



评价：全名Yang Meihua（杨美华♀♀），似乎是中国人。一副英姿飒爽的样子，短发真是令人着迷啊。为了找寻失踪的弟弟而来到哈夫曼岛，实力很强，擅长近身格斗，不过其Short能力也是不错的，战场主力。

8. 保罗（Paul）

机体名：Rainbow

能力：★★★

加入方法：获救后加入。



评价：全名Paul C. Grieber，装束打扮上有些古典的味道，似乎职业是个神父，信仰基督教，说话总是"神"不离口，能力不高，在Long技能方面要强一些。。

9. 汉斯（Hans）

机体名：My Maria

能力：★★★★

加入方法：某关战斗结束后自动加入。



评价：全名Hans Goldwin，神秘的女性，自称"天才情报员"，与杨因"业务往来"而相识。头上戴着一个奇怪的头盔，看不到面孔，不知她是大美女还是……，不过从这个外貌上也可看出她比较擅长Long特技（头盔估计就是瞄准镜吧），但Long的实用性太低不建议培养，她的Short能力也还可以，能力中等偏上。

10. 克雷利奥（Gregorio）

机体名：Mr.Kong

能力：★★★★

加入方法：斗技场战胜后加入。

评价：全名Gregorio Mainas，通常简称为刚克，一看那凶神恶煞的样子就知道他擅长格斗（他的名字和外貌



11. 莫里
机体名：
能力：★
加入方法
评价：全
Odonnell，以
候一直以为是
了汉化后才发
个"欧巴桑"，
实在是难以讨
恨在心，报着
伍。能力不高

12. 拉尔
机体名：
能力：★

Dian，中年大
样子，感觉就

13. 伊辛
机体名：
能力：★
加入方法
加入。
评价：全
Yeehin，杨的

14. 阿尔
机体名：
能力：★
加入方法

长近身格斗，不过

评价：全名Paul C.
er，装束打扮上有
典的味道，似乎职
个神父，信仰基督
说话总是“神”不离
些。

加入。

文还是……，不过从
特技（头盔估计就
还不建议培养，她的

通常简称为刚克，一
斗（他的名字和外貌



总让我联想到大金刚，汗），而他也确实有这方面的天赋，值得好好培养，Short和Long就算了吧。

11.莫里（Maury）

机体名：Tomy

能力：★★★

加入方法：获救后加入。



评价：全名Maury Odonnell，以前玩的时候一直以为是“他”，作了汉化后才发现原来是个“欧巴桑”，汗。模样实在是难以讨人喜欢，她由于战争失去了亲人，对瑞得怀恨在心，报着“要亲眼看到瑞得死去”的心情而加入了队伍。能力不高。

12.拉尔夫（Ralph）

机体名：Cancer

能力：★★★



加入方法：在后期某城镇的斗技场中可以在对手列表中看到他的名字，战胜后即加入。

评价：全名Ralph Dian，中年大叔型人物，身世背景不明，一副老气横秋的样子，感觉就和他的机体名差不多（汗），能力一般。

13.伊辛（Yeehin）

机体名：Garyo

能力：★★★



加入方法：获救后加入。

评价：全名Yang Yeehin，杨的弟弟，似乎很胆小怕事，能力一般。

14.阿尔达（Alder）

机体名：Cowboy

能力：★★★

加入方法：初期会在酒吧里看到他，等打过几关后再



返回与他交谈，斗技场战胜后加入。

评价：全名Alder Weiss，由于在战争中失去了儿子而终日酗酒，据说以前是个优秀的战士，不过现在显然退化很多了，能力中等。

15.波比（Bobby）

机体名：Death

能力：★★★



加入方法：剧情中制止两人争斗后加入。

评价：全名Bobby Hopkins，笔者对他没什么深刻的印象，能力一般。

16.波伦卡（Porunga）



机体名：Natural

能力：★★★

加入方法：剧情剧情中制止两人争斗后加入。

评价：全名Porguna，与波比是好友，看样子是个印第安人，爱好自然，为了守护哈夫曼岛而战斗，能力一般。

17.盖次（Gentz）

机体名：Richter

能力：★★★

加入方法：剧情加入。



评价：全名Gentz Weizer，这位的身份比较特殊，居然是恐怖组织——“哈夫曼之魂”的头头。外貌十分古怪，像是戴了防毒面具，又让人联想到忍者。由于加入时间太晚，培养的余地很小，实力中等。

18.比威（PeeWie）

机体名：——

能力：★

加入方法：剧情加入。

评价：借用奥尔松上校的话“虽然胆小但驾驶技术很

taka. E-mail:taka@comicer.net



高”（真没有看出来），所有角色中唯一不开机甲而且无法改造机体的人，战斗力只有补给车上威力极小的机枪。当然他也不应该充当锋线，而应该作为后勤人员出现，在战斗中起着非常重要的作用。

·游戏心得·

1.在NEW GAME时，删除默认的名字，输入“波”（对应日文版应输入“ぉ”），然后按开始键确认，就可以进入特殊的3D模型欣赏模式。

2.游戏中相当体贴玩家的设定就是机体被击毁后角色不会死亡，只是暂时退出战场，不过战斗结束后会消费一定的修理费用，对《火炎纹章》苦手的人可以放心了。

3.关于角色的培养方面建议玩友们全面培养，不要只注重少数强力角色。虽然有的角色能力较低，但也不是完全废物，作战时还是能发挥一定作用的。而且在很多战斗中需要兵分多路，仅靠少数角色是绝对不够用的。

4.在战斗时按开始键可以打开菜单，其中的Configuration（环境设定）中可以调整操作方法。有两种可以选择：手动和半自动。手动时光标可以随意移动到指定要行动的角色，也可以用L、R键切换角色，还可以查看敌人的情况，十分灵活；半自动时则只能用L、R键切换角色，且不能查看敌人信息，有些麻烦。所以建议玩家一开始就把操作设为手动。

5.补给车是非常重要的作战单位，虽然它的攻击力几乎为0，但其后勤补助能力却非常重要。当我方有角色的机体某部分被彻底击毁无法修复时，只要站在补给车旁等待一个回合，它就会帮你把毁坏的部件修好（虽然HP只有1）。另外靠近补给车的角色在指令中会多出一个Supply（补给），选择进入后就可以对机体进行整备，而且可以装满导弹。

6.敌方的补给车也具有同样的功能，利用这一点我们可以大赚经验。在有补给车的关中先消灭大部分敌人，剩一两个把它打成残废，待它跑回补给车修理时用人围住。一回合后它的身体各部件HP均为1，可以轻松打坏（注意不要把身体打坏了，最好有定点特技），打坏手臂、足部的经验和身体部分是差不多的。如此反复就可以轻松练级了。

7.有的关有回合数的限制，要尽快在回合限制内完成，否则会影响战斗后赏金的数目。

8.在攻打敌方重型大炮的那一关时，如果派一名角色走到地图左上方墙壁里的视线死角中待机，就会获得一把性能为1X99、命中率99的步枪ziege。它的最大用途不是在性能上，而是每开一枪都会获得800左右的经验，几乎是一枪升一级，即使是没有命中对手也会有600多的经验，实在是培养弱角色的究极道具啊（可惜只能培养Short能力）！可先在斗技场中装备此枪练级，当斗技场中获得经验不多时再在战场上练级，而且还可以利用补给车来更换武器同时培养多个角色。

9.通关后不要着急关机，耐心地看完职员表，之后会有隐藏的结局画面，给《前线》散发悲剧气氛的结局添加了一点明亮的色彩……

10.玩友们如果有什么问题欢迎到我的主页http://chronoz.yeah.net留言，我会尽量回复的。

·游戏杂感·

早在数年前拥有超任机的时候就打穿了该游戏，但对剧情基本一无所知，只是游戏的系统，机体的改造、丰富的特技和很强的战略性让我对它有了深刻的印象。

时间一晃到了2002年，正在学校里闲得无聊，很偶然地接触了汉化。刚开始做的是《财宝猎人G》，但由于文字量太大和技术上有些难度而放弃了。随后我就想到了记忆深处的《前线任务》，SLG作品应该没有RPG那么多的文字量吧，于是就开始了对《前线》的汉化研究，断断续续地持续了大半年，到现在总算出了个0.99版，还算没有辜负大家的期望。

以前玩的时候完全不了解剧情，而通过汉化我才真正地认识了《前线》的世界，明白了整个事件的来龙去脉和人物的曲折经历。汉化过程中我深刻地体会到了战争的残酷性，同时也感受到了战火中朋友的价值和友情的伟大，强烈推荐所有玩家都玩一下本作（当然是汉化版啦），其剧情必定会令你为之震撼。

游戏中对三位主角（瑞得、萨卡塔和娜塔利）着墨极重，形象非常丰满。在引发第二次哈夫曼纷争的拉卡斯事件中，瑞得失去了恋人卡连，从此陷入了深深的自责当中。然而他仍然坚信卡连还活着，这也是他参加战斗的最重要的理由。随着剧情的发展，他逐渐发现了当初事件的真实情况和背后主谋，最终也在当初分别的地方又“见到”了卡连，然而却是以极为“特殊的身份”（大家玩到那里就知道是什么“特殊的身份了”！），让人不禁感叹造化弄人。第二主角萨卡塔，真实身份是坂田重工会长之子，但他却嫌弃这个身份，宁愿以雇佣军的身份生活，然

而最终还是没有摆脱家族命运，目睹欲望膨胀的兄长弑父，不得已与自己的兄长为敌。女主角娜塔利性格有点冷峻孤傲，机体名字PrimRose就是高雅玫瑰的意思。原本是奥尔松上校安插在队伍中监视瑞得的，但随着与瑞得的接触，她渐渐改变了自己的立场，直到最后与上校彻底决裂，转变过程描写的十分细腻。

故事一开始的发展较为平淡，到中期逐渐出彩，谜团、阴谋一个接一个，到后来全体背叛达到高潮。游戏中最为感人的就是结局部分了，经过漫长而艰辛的战斗，一切都结束了。漫天的红霞下只有主角们黑色的剪影，伴随着哀伤的音乐，同伴们一一与瑞得告别，最后瑞得孤独地走向自己的机甲，他是至始至终都坚定地走着自己的路。渺小的身影逐渐溶入了巨大的机甲里，预示着战争的残酷，这一幕将伤感的情绪推向极至，难道这些英雄就要永远埋没在历史中吗？随即音乐曲调一变，由忧伤变得极为雄壮，在熊熊战火的背景下讲述了半年后的事情，在弗雷德里克的文章中终于揭示了事件的本来面目，还英雄们以真实……此时的心情实在是溢于言表、复杂万分啊……


▲暮色斜阳，英雄黄昏

玩了这部描写战争的游戏，联想到前些日子发生在伊拉克的战争，看到电视上受到战争伤害的人民，更觉得和平的珍贵，也更敬佩那些为和平而战，为争取和平而不懈努力的人，在本文结束的时候，摘录弗雷德里克·兰卡斯特在他的著作《祖国之岛》中的话作为结束语——“愿他们的梦想到达全世界人民的心中。”



▲希望这些火红都化成天蓝与橄榄绿

附录：汉化说明

《前线任务》的汉化断断续续经过了大半年的时间，真是对不起广大期待的玩友，其中翻译固然是一方面的原因，但我自己的懒惰也是不可推卸的，在此对广大玩友致歉！

汉化过程中，我感觉到有些地方的确比较难以准确地翻译出来，所以借这个机会说明一下。

1. 关于Sakata的名字。这个名字其实就是日语“坂田”的发音，同时也暗示了萨卡塔和坂田家族的关系。但在游戏中萨卡塔一直用片假名来称呼自己，从来也没有用“坂田”这两个汉字，我认为他是故意这么做的，想刻意地消除自己与坂田家族的关系，所以汉化版中也全写作了萨卡塔，不过这样就很难看出他与坂田的关系了……

2. 天堂机关，英文原文应该是Nirvana，即涅盘、天堂的意思，翻译成天堂似乎感觉并不恰当，但好像也没有更好的选择了。

3. 游戏中主角们的部队名称为“CANYON CROW”，直译为“食腐乌鸦”，但真是不太好听，所以我改成了“死食鸟”。


▲很COOL的标志！

4. 此外还有很多日文特有的东西，汉语实在是翻译不过来，比如“きさま（贵样）”这个词，直译是“你”的意思，但一般是用来表示对对方极度的愤怒，实在很难找到一个同样意思的“你”、“你这家伙”等能表达出这种心情，所以根据情况改用了其它的表达方式，好或不好，诸位见谅了。

目前的汉化版本是0.99版，大部分的情节对话都已经翻译完毕了，由于文本是由三位翻译分别完成的，风格可能会有些不一致。还剩余的0.01工作是武器文字的汉化、某些对话的具体润色以及BUG的修正，由于我现在参加工作了，平常可用于自由支配的时间非常有限，而且生活上也略为拮据，一直没有自己的电脑，所以想要达成完美版可能还要很长时间。预定的计划是在近一两个月内借用同学的电脑作出一个0.99b版来……

（附于本期光盘中的即为《前线任务 0.99汉化版》）

最后要感谢丑丑，hideyx和reichstudio三位翻译，没有他们的辛勤工作就不可能完成《前线任务》的汉化，在此对他们致以最崇高的敬意！！



HongMao. E-mail: maget@comicer.net

★本月最重大意义的事：纯蓝色GBA SP入手，终于体会到晚上开背光玩《晓月夜想曲》的幸福了（虽然有两只睡如死猪的人发出雷鸣般的噪音），另外这里提醒大家，买GBA SP时候背光的质量有非常大的区别，即使是同批产品也有不小的差别，买GBA SP时记得叫老板拿几个出来对比以挑出精品哦！

★终于抽出时间回家一趟，预想可以用我超强的篮球技术虐待那帮家伙，谁知回来后发现身体已经大不如以前，跑了几场就已经累得不行，看来在北京天天对着电脑确实荒废了运动，正式把健身计划列入每日必修。（不过我的技术还是一如既往的好，哇哈哈！）

折腾，折腾啊，本月是最为折腾的一个月，光是装机就折腾了差不多半个月，不过也正好有时间把GBA上的恶魔城给玩了个底朝天。

受微风文章影响，最近又操起了CPS1的旧业，并于游戏中找到了自己儿时最喜欢的两样游戏物品，大家看看，有人能认出来吗？

NGC的口袋妖怪宝盒发售了，230的价格有些高。话说回来GBA上的口袋妖怪一直还没条件玩呢，朋友不停地用时钟版EZFA挑拨我，穷人的孩子早当家这句话很有道理……



俺のこの手が真っ赤に燃える
利を掴めと　き叫 ぶ!

每每看到桌上展臂的金色GOD-GUNDAM就无限激动。《G》虽然被一些高达Fans戏称为“高达圣斗士”，但这丝毫不影响我对其的热爱。始终觉得没有GOD-GUNDAM登场的《机战》不会完美，而多蒙在最终话对玲的告白绝对可以入选“动漫十大感人剧情”……

怀着异样的心情将《BIO 0》打通了，个人觉得这次加入的新系统新颖有余、实用不足，没有了道具箱真的很烦，最终Boss给人感觉不是一般的失望，最不可思议的是游戏中竟然存在一个很明显的Bug！（幸好我有备份存盘-_-"）

近日编辑部做了装修，就当期待已久的空调到位，众人准备好好享受一番时，北京竟忽然一改炎暑状态，开始持续落雨降温……

终于等到结算稿费的日子了，想想心里都高兴。

记得前个月大概发表了总字数好几千字的两篇文章，算算也有差不多三四百块了，我想这足够我买一块DVD光驱了，如果还能剩下点呢就去买一个优盘啦什么的，或者不要DVD，干脆买块Geforce 4 MX 440吧，64兆显存的只要360块钱，眼馋了很久了！我可一直在用S3 SAVAGE 3D显卡呢，这个老古董现在看来实在是太垃圾了。

“XJL，你的汇款单！”看看，说着说着它就来了，“多谢！”我忙不迭地接过汇款单，目光直奔金额而去，什么，880块？！竟然会这么多？没可能啊，我算过的，最多只会是400块顶到天了啊！怎么会这样？一定是发错了，也就是说，杂志社把属于另一个人的稿费寄给了我，而把我的稿费寄给了另一个人，这多不合适啊，我认为我得赶快和杂志社联系一下，一定要纠正过来！

我打开QQ，杂志社的总编正好Online。

“对不起，这次的稿费可能弄错了，你们寄给我八百多元，其实我这次稿费应该没那么多，请你再查查看”，我输入这样一条信息，在发送信息前的最后一刻，我有意无意的瞥了一眼身后茶几上的汇款单，880块啊！这个数字差不多够把DVD光驱、优盘、MX440一起买下来了，为什么不呢？？反正又不是偷的抢的，是人家非要寄给我的，如果我一定要纠正过来，没准儿还会因为暴露出杂志社个别同志工作中的疏漏而影响到人家在领导心目中的形象，那多不好啊……

一瞬间，N条借口和理由在我眼前飞舞，我的贪念开始膨胀，准备点击“发送信息”按钮的手指头慢慢收了回来。“嘿嘿，刚才手指头要是一勾四百多块可就没了，傻不傻啊！我亲爱的880块钱哦！”我暗自“庆幸”着。

我回过头，心安理得的以凝望情人般的眼神再次向身后茶几上的汇款单望去，不可思议的事情发生了——汇款单竟然不见了！

找了半天，费了牛劲，终于在沙发底下找到了它，估计是风把它吹下去的吧，可我也累得满身是汗，额头还在茶几角上重重的撞了一下。紧紧攥着汇款单，我的心里再找不到先头的那种窃喜，反而竟有一种不祥的感觉油然升起。

在接下来的几天内，一件件意料不到的糗事相继发生在我身上。先是我拆开我的Dreamcast的外壳并把外壳清洗干净，当我重新把它组装好以后，我发现它再也开不亮了，因为有急用，我只好又在网上求购了一台二手Dreamcast；接着发生了我给自己手机充值结果不幸的把100元钱误输入一个陌生人的账户里的惨剧，之后我又发现我一直用得好好的Ericsson手机莫名其妙的开始频频死机而送修，再后来和朋友打扑克说好谁输谁请吃饭，结果我连输12把，被迫请客的当天夜里就闹肚子进医院挂水吃药。

我算了一下，求购二手DC花了350元，手机充错值损失100元，手机维修费200元，请客吃饭消费100元，进医院看病挂水又支出130元，加在一起正好880元。我不知道这一连串的糗事和我的贪念滋生是否有关，起码我口头上绝对不会承认它们之间有什么必然的联系，但我却知道我今晚一定会和杂志社联系一下，告诉他们关于他们寄错稿费的事并强烈要求纠正过来！我也发现善恶有时只在一念之间，时刻都要端正当前一念，才是做人的道理。



读编往来

广州读者　　　臬飞

我家有两台机，一台玩不了MAME，另一台玩不了Kawaks，说是找不到DLL文件，不能正常启动云云，这可恶的DLL文件我上哪找？

答：一般来说上模拟器的官方网站都能找到，两者的官方网站地址分别是：http://www.mame.net和http://kawaks.retrogames.com。建议您有条件的话可以上去看看，如果还是不行还请提供具体缺少的文件名称和信息给我们。

辽宁读者　　　田仲

请问每期都有的MAME WIP中的WIP到底是什么意思，我查遍字典也没找到，还有就是XENOGEAR（异度装甲）是否有美版？

答：WIP=Work In Progress，意思是"工作中、进行中"，MAME WIP表示的是MAME小组目前正在进行中的工作。XENOGEAR（异度装甲）是有美版的。

北京读者　　　SK

最近了解到原来PS的ISO镜像文件容量才30-40MB，强烈要求以后每期的光盘中也送几个PS的ISO。

西安读者　　　向宁

现在好多PS ROM都把游戏中的音乐和CG文件去掉了，很不爽，望以后多些完全的ROM，不要把光盘做得什么都有什么都不好：）

答：向宁读者正好解释了SK读者的观点，那些30-40MB大小的ISO镜像是去掉了动画和音乐的MINI版。对于MINI版PS ISO不同的读者有不同的看法，我们会站在大多数读者的立场上尽量挑选合适的时间和对象来发送。

成都读者　　　刘欣

强烈建议在"掌机专区"的"GBA游戏回顾"中注明被介绍游戏的容量及存档方式等，这对于我们这些有烧录卡的人来说可是很重要的哦！

答：多谢这位读者的提醒，一直以来我们都想把掌机专区这块做得更有特色，不过在以往的摸索过程中我们似乎忽略了对读者意见的重视，这期我们已经加上了Rom的相关说明，希望能对这类朋友有所帮助。

河南读者　　　谢韬

最近我的电脑出了点毛病，光去搜索不到了，盘符还能正常显示，也能正常读盘，CD、VCD可正常播放，但ePSXe、CD Copy等软件都搜索不到光驱的存在（除了Daemon Tools），希望能够给予帮助。另外还想问问：现在哪个模拟器能够正常模拟《星海传说》啊？

答：这很有可能是你的Daemon Tools默认的虚拟光驱占据了第一个光驱的缘故，如果用ePSXe可以试着在光驱插件设置中讲游戏光驱设成实际游戏光盘所在的物理光驱盘符，其它软件若只认第一光驱，便需要在电脑的设备管理器中手动更改物理光驱的盘符为第一光驱。《星海传说》属于后期SFC定制加密芯片的游戏，不过现在里面的芯片加密已经被破解了，您可以仔细阅读本期的文章然后使用光盘中的模拟器来运行。

西安　　　罗鸣

最近上网，但总也打不开你们的站点，是不是域名变更了还是站点有什么调整？

答：谢谢你的支持，由于最近域名服务器有点问题，所以导致www.emu-zone.net无法登陆我们的网站，在此给网友提供另外一个域名：emu.xaonline.com，这个域名可以正常登陆我们的官方网站。

ETC

*《晓月圆舞曲》之收魂戒指篇——送给仍在为收魂努力的朋友　(By fyeatty)

很后悔，本人玩的是英文版（自以为英语水平高），而我又讨厌在装备中看到许多杂物，所以就一直到门口的男人那去卖东西，在最后阶段我拿到了一个戒指，看了英文以为是个能增加魔法瓶出现机率的，我想反正以后会有一个能够使魔法值不减的戒指，就一时性起把它卖了，后来等我醒悟过来时已经来不及了（曾经有一个珍贵的戒指放在我的面前，可是我没有珍惜，等到后悔的时候却追悔莫及，如果Dracula能够给我在来一次的机会，我会对那个戒指说三个字：我要你，如果硬要将这份爱加上一个期限，我希望是6：36：25（我第一次通关的时间）。

•读者朋友First.R的来信和四格漫画已收到，十分感谢您对我们杂志的支持！我们正在考虑于今后的杂志中将热心读者的优秀作品刊出，敬请留意。



HongMao. E-mail: maget@comicer.net

```
A盘
├─Super Street Fighters II Remix（街霸2 OST）
├─Spcial（特别推荐：GBA上的SS游戏）
├─Roms（本月发布的Rom）
│  ├─Wsc（前线任务、约束之地）
│  ├─PGM（大家来找碴）
│  └─Mame（Mame 0.70.1补全）
├─Reader（读者点播）
├─Other（其它周边）
│  ├─Replay（本月模拟录像）
│  │  ├─WinKawks
│  │  ├─Mame
│  │  ├─Fc
│  │  ├─Fba
│  │  └─Callus
│  ├─Patch（Rom补丁）
│  ├─Gif（GIF动画）
│  └─Emucheat（作弊文件）
├─Emu（本月发布之模拟器）
│  ├─Tools（工具软件）
│  ├─Ss（土星模拟器）
│  ├─Plugins（模拟器插件）
│  │  ├─Ps
│  │  └─N64
│  ├─N64
│  ├─Mame
│  ├─Igs
│  ├─Gba
│  │  └─Emu
│  ├─Fc
│  ├─Cps2
│  └─3DO
├─Data
└─Art（文章相关软件）
   ├─超任加密大作完全模拟
   │  ├─街霸Alpha2
   │  │  ├─解密包
   │  │  └─游戏ROM
   │  ├─模拟器
   │  ├─星之海洋
   │  │  ├─解密包
   │  │  └─游戏ROM
   │  └─天外魔境零
   │     ├─解密包
   │     └─游戏ROM
   ├─独眼高达
   │  ├─Rom
   │  ├─Misc
   │  └─Emu
   ├─晓月圆舞曲
   ├─无限道场RC录像
   │  ├─Emu
   │  ├─99RC
   │  │  └─mary bug
   │  │     └─mary bug2
   │  └─98RC
   │     └─大门
   │        └─大门2
   ├─拾忆小苑
   │  ├─Rom
   │  │  ├─斗技王
   │  │  ├─恶魔城X
   │  │  ├─圣斗士黄金传说
   │  │  └─Sword Master
   │  └─Emu
   ├─失落的天堂
   │  ├─Recom（新版推荐游戏）
   │  ├─Mame art v0.7（周边）
   │  └─Gamest（Gamest大赏）
   ├─前线任务汉化版
   │  ├─Rom
   │  └─Emu
   └─光明与黑暗
      ├─MD
      │  ├─Roms
      │  └─Emu
      └─GG
         ├─Roms
         └─Emu
```

```
B盘
├─Guardian（土星游戏守护英雄）
│  ├─Iso
│  │  └─GUARDIAN_HEROES.bin（ISO文件，需解压）
│  └─Emu
│     └─Ssemu（土星模拟器）
│        ├─toc
│        └─isos
├─Gba（本月GBA Rom）
├─Data
└─Cngame（本月汉化Rom）
   ├─Sfc
   ├─Ps
   ├─Gba
   └─Fc
```

模拟与游戏征稿要求

《模拟与游戏》致力于国内模拟器文化的传播，以成为国内最权威最专业的模拟器与游戏及动漫电玩周边资讯刊物为目标。作为一个新生刊物，各方面来说还都远没有达到成熟，尤其是文章的来源不够广泛，因此非常需要得到来自外界的支持。特此，本刊面向广大读者和创作爱好者征稿。

稿件要求：

1. 作者要求： 作者对于模拟器、游戏，相关软硬件常识及应用有一定程度的了解，逻辑清晰、文笔流畅、文风明快，以文本文件（.txt）＋图片的形式投稿。

2. 文字要求： 文字不得涉及任何反动、色情、暴力等违法或不适合公开发表之内容，严禁出现一稿多投、剽窃抄袭现象。一经发现，公开批评并视情节轻重扣除或不予发放稿费。

3. 图片要求： 图片全部采用bmp格式（若原始图片格式不对请用相关软件转换），要求解析度和比例大、清晰明亮，每张图片不能低于320*240解析度或者用模拟器两倍窗口来抓取，尽可能每段文字附上两张以上图片。图片编号最好按照顺序排列，这样有利于美工排版的时候调用。如有能力，每篇文章附上一张用于题目的图片和一张用于背景的图片。

4. 图文结合： 文字和图片的整合形式见以下的例子：

我这里要"插入图片[/01.bmp]"

图文混合的稿件会由相关栏目编辑退回作者重新标注，待格式符合标准后方进入文章审核阶段。

5. 择稿原则： 本刊对于投稿稿件择优而录，一经录取，稿件发表后两月内付稿酬。

6. 注意事项： 投稿请注明文章名称、类型、作者笔名、所属创作小组等，并于文章右下角写明作者真实姓名、联系地址（含邮编）、联系方式（电话号码，网络联系方式如E-mail、QQ、MSN等）。投稿后三个月如本刊未采用，作者可将稿件另投其它刊物，恕不退稿。

投稿信箱：cotolo@163.com

《模拟与游戏》期待您的参与，共同为发展中国的模拟器与游戏产业献出自己的微薄之力。



2003 7
总第五期

特稿
《黑客帝国》流程攻略

东西 TOP
100 年前 E3 的 10 大亮点

研发基地
游戏设计行为艺术

百味布袋
别拿游戏当艺术

东西兵传
CS1.6 新武器实用指南

东西乱瞻
恶魔城：无罪叹息
FIFA2004
忍者神龟
合金装备 3：噬蛇者
飞天狂想曲
与罗西一起飞驰
《黑客帝国》黑客指南
音速小子英雄

朝圣日记：直击 E3 2003

光盘超值赠送：
经典再现：《心跳回忆》完整中文版

游戏 Rom 系列

本月 MAME 全集
GBA 上的 SS 游戏
SD 高达 G 世纪：独眼高达
WSC 大作：《前线任务》《约束之地》
SS 150：《守护英雄》
大金刚 GBA 版、纹章之谜 1.03 汉化版









失落的天堂

第六回 Gamest 大赏
经典游戏推荐




游戏 OST 赏析

《街头霸王 2》混音版原声 CD



本月模拟器大全

本月精选游戏 Gif 动画
本月精选录像文件
本月精选密技集

文章相关

光与暗的浪漫 - 《光明与黑暗》专题
《前线任务》- 战火中的回忆录
悲伤的咏叹 - 《晓月圆舞曲》深度研究
无限道场 - 火流领域 零二之舞实战心得

Vol 10



WWW.EMU-ZONE.NET

定价：人民币 13 元　港币 20 元
光盘随杂志赠送